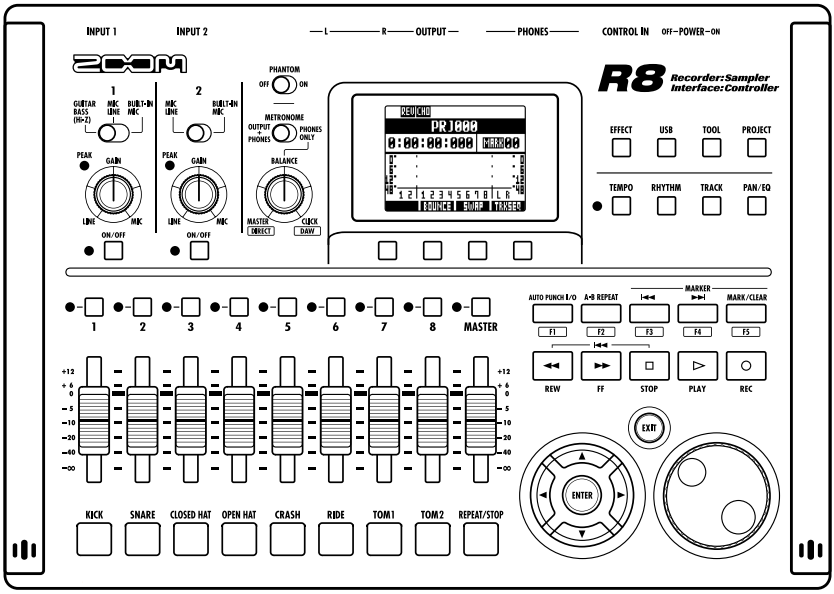
R8

Recorder:Sampler
Interface:Controller



BEDIENUNGSANLEITUNG

© ZOOM Corporation

Dieses Handbuch darf weder in Teilen noch als Ganzes in irgendeiner Form reproduziert werden.

Gebrauchs- und Sicherheitshinweise

SICHERHEITSHINWEISE

Um Schäden zu vermeiden, müssen die in diesem Handbuch durch Warn- und Sicherheitssymbole markierten Warnhinweise und Vorsichtsmaßnahmen beachtet werden.
Diese Symbole haben die folgende Bedeutung:

Warnung	Hier drohen ernsthafte Verletzungen oder Tod.
Vorsicht	Hier drohen Verletzungen oder Schäden am Gerät.

Weitere Symbole

!	Notwendige (vorgeschriebene) Handlungen
⃠	Verbotene Handlungen

⚠ Warnung

Betrieb über ein Netzteil

- ! Betreiben Sie dieses Gerät immer mit dem ZOOM AD-17 Netzteil.
- ! Verwenden Sie das Gerät nicht außerhalb der angegebenen Absicherung, Kabelbelegung oder Spannung. Wenn Sie das Produkt in anderen Ländern (oder Regionen) verwenden möchten, in denen die Netzspannung nicht 230 VAC beträgt, besorgen Sie sich bei Ihrem ZOOM-Händler ein passendes Netzteil.

Batteriebetrieb

- ! Verwenden Sie vier herkömmliche 1,5 Volt Batterien vom Typ AA (Alkaline oder Nickel-Metal-Hydrid).
- ! Lesen Sie die Hinweise auf den Batterien.
- ! Betreiben Sie das Gerät nur mit geschlossener Batteriefachabdeckung.

Modifikationen

- ⃠ Öffnen Sie niemals das Gehäuse und versuchen Sie nicht, das Produkt zu modifizieren.

⚠ Vorsichtsmaßnahmen

Produkthinweise

- ⃠ Lassen Sie das Gerät nicht herunterfallen, stoßen Sie es nicht und üben Sie keine übermäßige Kraft aus.
- ⃠ Verhindern Sie, dass Gegenstände oder Flüssigkeiten ins Gerät gelangen.

Betriebsumgebung

- ⃠ Vermeiden Sie einen Betrieb unter besonders hohen oder niedrigen Temperaturen.
- ⃠ Vermeiden Sie einen Betrieb in der Nähe von Heizgeräten, Öfen oder anderen Hitzequellen.
- ⃠ Vermeiden Sie einen Betrieb in großer Feuchtigkeit oder in der Nähe von Spritzwasser.
- ⃠ Vermeiden Sie einen Betrieb an Orten mit starken Vibrationen.
- ⃠ Vermeiden Sie einen Betrieb in einer staubigen oder verschmutzten Umgebung.

Hinweise zum Netzteil-Betrieb

- ! Wenn Sie das Netzteil aus der Steckdose ziehen, fassen Sie es immer direkt am Steckernetzteil.
- ! Bei Gewitter oder längerer Lagerung entfernen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

Hinweise zum Batteriebetrieb

- ! Achten Sie bei der Installation der Batterien auf die korrekte Ausrichtung (+/–).
- ! Verwenden Sie den angegebenen Batterie-Typ. Verwenden Sie keinesfalls alte und neue Batterien oder Batterien unterschiedlicher Hersteller oder Typen gemeinsam.
- ! Wenn Sie das Gerät länger nicht nutzen, entfernen Sie die Batterien. Wenn Batterien ausgelaufen sind, säubern Sie das Batteriefach sowie die Kontakte sorgfältig von Resten von Batterieflüssigkeit.

Verkabelung der Ein- und Ausgangsbuchsen

- ! Schalten Sie immer zuerst alle Geräte aus, bevor Sie Kabelverbindungen herstellen.
- ! Vor dem Transport müssen alle Kabel und das Netzteil vom Gerät abgezogen werden.

Lautstärke

- ⃠ Betreiben Sie Gerät nicht länger mit hoher Lautstärke.

Gebrauchshinweise

Einstreuungen mit anderen elektrischen Geräten

Aus Sicherheitsgründen bietet der ***R8*** maximalen Schutz vor elektromagnetischer Strahlung. Geräte, die gegenüber Interferenzen sehr empfindlich sind oder diese erzeugen, sollten jedoch nicht in der Nähe betrieben werden, da Einstreuungen nicht ausgeschlossen werden können. Stellen Sie den ***R8*** und das betroffene Gerät in solchen Fällen weiter voneinander entfernt auf. Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten (wie dem ***R8***) zu Fehlfunktionen, Datenverluste und anderen Problemen führen. Arbeiten Sie stets mit besonderer Vorsicht.

Reinigung

Verwenden Sie zur Reinigung der Oberflächen ein weiches Tuch. Bei Bedarf können Sie ein feuchtes, aber gut ausgewrungenes Tuch verwenden.
Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsmittel, Wachse oder Lösungsmittel (wie Farbverdünner, Reinigungsbenzin).

Fehlfunktion

Wenn das Gerät beschädigt wird oder Fehlfunktionen zeigt, ziehen Sie sofort das Netzteil aus der Steckdose, schalten das Gerät aus und ziehen alle Kabel ab. Wenden Sie sich dann mit Informationen wie dem Modellnamen und der Seriennummer des Geräts, einer Beschreibung der Fehlfunktion, Ihrem Namen, Ihrer Adresse und Ihrer Telefonnummer an Ihren Händler bzw. den ZOOM Support.

Urheberrecht

Außer für den persönlichen Gebrauch sind nicht-autorisierte Aufzeichnungen von urheberrechtlich geschützten Quellen (CDs, Schallplatten, Tonbändern, Videos, Sendematerial usw.) verboten. Die ZOOM Corporation haftet nicht für etwaige Folgen aus Urheberrechtsverletzungen.

- Die Logos SD und SDHC sind Warenzeichen.
- Windows® und Windows Vista® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Microsoft®.
- Macintosh® und Mac OS® sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Apple Inc.
- Steinberg und Cubase sind (eingetragene) Warenzeichen der Steinberg Media Technologies GmbH.
- Weitere Produktnamen, Warenzeichen und im Handbuch erwähnte Firmennamen sind Eigentum des jeweiligen Besitzers.
- Alle Warenzeichen sowie registrierte Warenzeichen, die in diesem Handbuch zur Kenntlichmachung genutzt werden, sollen in keiner Weise die Urheberrechte des jeweiligen Besitzers einschränken oder brechen.

Einleitung

Bitte lesen Sie dieses Handbuch sorgfältig durch, um den ***R8*** bis ins Detail kennen zu lernen und über Jahre hin effektiv nutzen zu können. Bewahren Sie das Handbuch nach dem Lesen zusammen mit der Garantie an einem sicheren Ort auf. Beachten Sie, dass Details aus Gründen der technischen Verbesserung ohne vorherige Ankündigung verändert werden können.

Vielen Dank, dass Sie sich für den ZOOM ***R8*** entschieden haben: In diesem Handbuch wird er als ***R8*** bezeichnet. Der ***R8*** bietet die folgenden Merkmale:

■ Multitrack-Recorder zum Betrieb mit SDHC-Karten mit bis zu 32 GB

Der ***R8*** ist ein 8-Track-Recorder, der SDHC-Karten bis 32 GB unterstützt. Nach der Aufnahme der linearen PCM-Daten (WAV) mit 16/24 Bit und der Samplingrate 44.1/48 kHz können Sie die aufgenommenen Daten auf Ihren Computer übertragen und dort in einer DAW-Software verwenden.

■ Hi-Speed-Audio-Interface (USB 2.0)

Sie können den ***R8*** und seine verschiedenen Ein- und Ausgangsbuchsen als hochwertiges USB 2.0 Audio-Interface verwenden, das zwei Ein- und Ausgänge bei 24 Bit und 96 kHz bietet. Zudem können seine Effekte benutzt werden (nur 44,1 kHz) und ein Betrieb über Bus-Power ist möglich.

(Einzelheiten erfahren Sie in der Bedienungsanleitung Audio-Interface auf der mitgelieferten SD-Karte).

■ Bedienoberfläche für DAW-Software

Der ***R8*** kann über ein USB-Kabel mit dem Computer verbunden und als Bedienoberfläche für eine DAW-Software benutzt werden. Laufwerksfunktionen wie Wiedergabe, Aufnahme und Stop stehen ebenso zur Verfügung wie die Steuerung der Fader Ihrer DAW-Software. Zudem können Sie den Funktionstasten F1 - F5 verschiedene DAW-Funktionen zuweisen (die zuweisbaren Funktionen sind je nach DAW-Software unterschiedlich).

(Einzelheiten erfahren Sie in der Bedienungsanleitung Audio-Interface auf der mitgelieferten SD-Karte).

■ Anschluss unterschiedlicher Eingangsquellen wie Gitarren, Mikrofonen und Line-Geräten

Der ***R8*** verfügt über zwei Eingangsbuchsen, die zum Anschluss von XLR- und Klinkensteckern ausgelegt sind. Beide können Phantomspannung (24 oder 48 V) ausgeben, ein Input kann hochohmige Quellen verarbeiten. Neben hochohmigen Gitarren und Bässen können Sie an den Eingängen auch andere Quellen wie dynamische oder Kondensatormikrofone, Synthesizer und andere Line-Geräte anschließen. Akustikgitarre und Gesang lassen sich bequem mit den internen hochwertigen Kondensatormikrofonen aufnehmen.

(siehe „Anschluss von Instrumenten“ auf S.21).

■ Sampler mit 8 Pads und 8 Stimmen

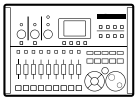
Mit Hilfe des Samplers können einzelnen Tracks (Pads) Sounds zugewiesen sowie Loops erzeugt werden. Spielen Sie die Pads in Echtzeit und kombinieren Sie diese mit Loops, um Backings für ganze Songs zu erstellen. Mit Hilfe der auf der mitgelieferten SD-Karte gespeicherten Drum-Loops kann jeder ganz einfach professionelle Begleitungen und Guide-Spuren erstellen. Recorder und Sampler arbeiten nahtlos zusammen: Sie können also auf anderen Tracks aufnehmen, während Sie die Loop-Wiedergabe abhören.

(siehe „Songs mit dem Sampler erzeugen“ auf S. 60).

Überprüfen des Lieferumfangs

Folgendes ist im Lieferumfang enthalten: Bitte überprüfen Sie die Vollständigkeit.

R8 - Gerät



SD-Karte

USB-Kabel

Netzteil (ZOOM AD-17)

Cubase LE Installations-DVD

Bedienungsanleitung (dieses Dokument)

Cubase LE Kurzanleitung

Anmerkung: die Bedienungsanleitung Audio-Interface (PDF) befindet sich auf der SD-Karte

Inhalt

Gebrauchs- und Sicherheitshinweise 2
Einleitung 3
Überprüfen des Lieferumfangs 3
Inhalt 4
Oberfläche und Funktionen 6
Überblick über die Schalt- und Tastenfunktionen 8
Display-Informationen 9
Funktionsübersicht 10
Anschlüsse 12
Installation der SD-Karte 13
Ein- und Ausschalten des Geräts 14
Ein- und Ausschalten 15
Einstellen von Datum & Zeit 15

Aufnahme und Wiedergabe 16
Überblick Recorder 16
Vorbereitungen vor der Aufnahme 17
Erstellen eines Projekts 17
Taktmaß ändern 18
Einstellen des Tempos 19
Verwenden des Metronoms 20
Aufnahme des ersten Tracks 21
Anschließen von Instrumenten 21
Einstellen des Eingangspegels 22
Einsatz von Insert-Effekten 23
Anpassen des Aufnahmepegels 24
Tracks für die Aufnahme auswählen 25
Aufnahme 26
Neu-Aufnahme 26
Aufnahme einer neuen Datei 27
Wiedergabe der Aufnahmen 27
Overdubbing 28
Stereo-Aufnahme (Stereo-Link) 29
Austausch von Takes 30
Tauschen (Swap) von zwei Tracks 31
Neu-Aufnahme eines Track-Abschnitts (Punch-In/Out) 31
Manuelles Punch-In/Out 32
Automatisches Punch-In/Out 33
Zusammenfassen mehrerer Tracks auf 1-2 Tracks (Bouncen) 34
Zum gewünschten Abschnitt in einem Song navigieren 36
Schleifenwiedergabe eines bestimmten Abschnitts (A-B Repeat) 38
Mischung 40
Überblick über das Mischen 40
Einstellung von Pegel, EQ und Panning der Tracks 42
Einsatz der Send-Return-Effekte 44
Anwendung von Insert-Effekten auf Tracks 45

Mix-Down 46
Einsatz eines Mastering-Effekts 46
Mix-Down des Master-Tracks 47

Einsatz der Rhythmus-Funktion . . 48
Überblick über die Rhythmus-Funktionen 48
Rhythmus-Pattern-Auswahl 49
Ändern des Patterns 49
Ändern des Drum-Kits 49
Spielen der Rhythmus-Patterns über Pads 50
Bänke umschalten 50
Wiederholte Sounds (Wirbel) 50
Ändern der Pad-Empfindlichkeit 49
Zuweisen von Rhythmus-Patterns zu Tracks 51
Erzeugen eines Rhythmus-Patterns 52
Erstellung von Rhythmus-Patterns vorbereiten 52
Pattern in Echtzeit eingeben 53
Rhythmus-Pattern Schritt für Schritt eingeben 54
Rhythmus-Patterns kopieren 55
Rhythmus-Patterns löschen 56
Rhythmus-Patterns umbenennen 57
Rhythmus-Patterns aus anderen Projekten importieren 58
Lautstärke und Stereoposition einstellen 59

Verwenden des Samplers 60
Songs mit dem Sampler erzeugen 60
Verwenden des Samplers 61
Mitgelieferte Drum-Loops Tracks zuweisen 63
Loops einstellen 64
Track auf Loop schalten 64
Loop-Intervall einstellen 65
Spielen der Pads 66
Wiedergabe-Methode einstellen 66
Global Quantisierung zur Timing-Steuerung einstellen 66
BPM-Tempo eines Tracks ändern 67
Audio-Tempo ohne Tonhöhen-Änderung verändern 68
Audiodateien beschneiden (Trimmen) 70
Fade-Ins und Fade-Outs einstellen 71

Verwenden des Track-Sequenzers 72
Überblick Track-Sequenzer 72
Erzeugen einer Sequenz 73
Sequenz in Echtzeit erzeugen 73
Sequenz mit der Step-Eingabe erzeugen . . 74
Einfügen und Löschen von Beats 76
Wiedergabe einer Sequenz 78

Einsatz der Effekte 80
Überblick über die Effekte 80
Auswahl von Effekt-Patches 83
Patches editieren 84
Patches speichern 86
Import von Patches aus anderen Projekten 87
Patches umbenennen 88
Exklusiver Einsatz der Effekte für das Monitoring 89

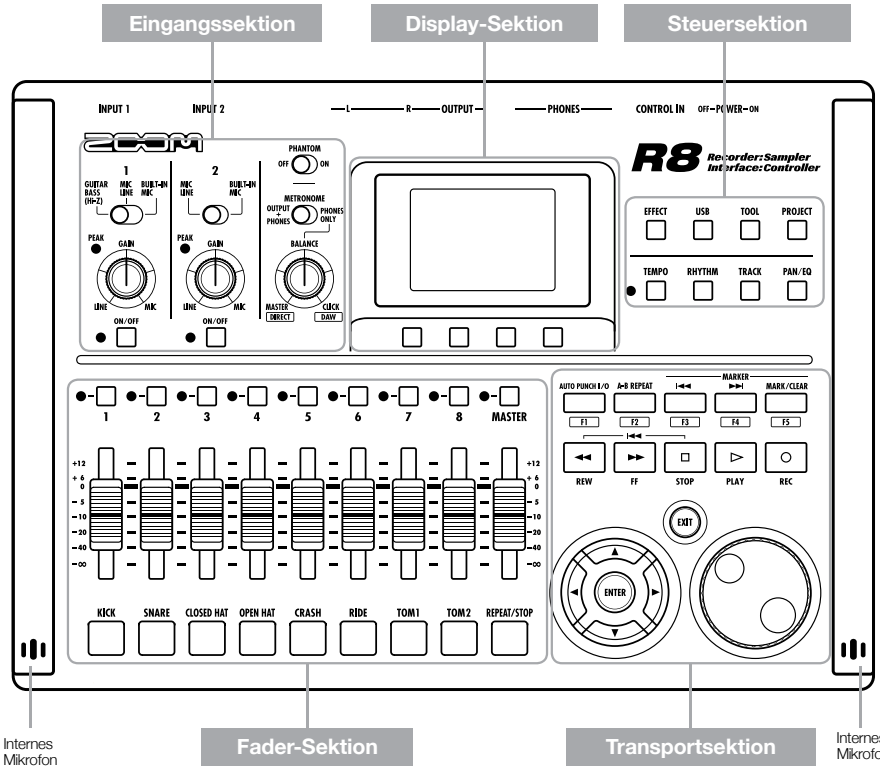
Mit Projekten und Audiodateien arbeiten 90
Projekte und Audiodateien 90
Schreibschutz für ein Projekt 91
Auswahl eines Projekts 91
Projekt- und Audiodatei-Informationen einblenden 92
Projekte und Audiodateien kopieren 93
Projekt- und Audiodateinamen ändern . . . 94
Projekte und Audiodateien löschen 95
Audiodateien teilen 96
Aufnahmeformat (Bitrate) einstellen 97
Auswahl des Aufnahme-Modus 97
Fortlaufende Wiedergabe von Projekten . 98
Audiodateien aus anderen Projekten laden 100

Betrieb über USB 102
Überblick der USB-Funktionen 102
Datenaustausch mit einem Computer (Kartenleser) 103
Funktion als Audio-Interface und Bedienoberfläche 105

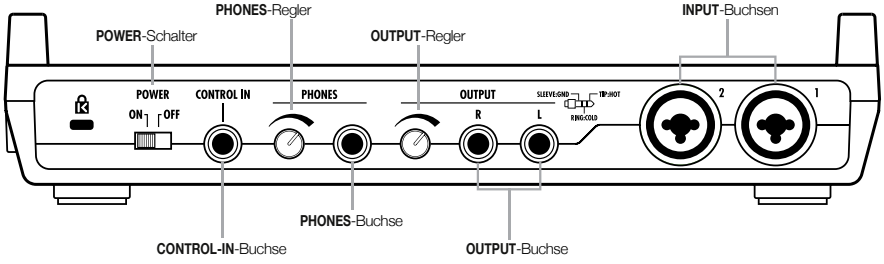
Weitere Funktionen 108
Tuner verwenden 108
Einstellen des Displays 109
Wechseln der SD-Karte bei bei eingeschaltetem Gerät 110
Formatieren einer SD-Karte 111
Überprüfen der Restkapazität der Karte 111
Einstellen des Batterie-Typs 112
Phantomspannung einstellen 112
Einsatz eines Fußschalters 113
Prüfen der Firmware-Version 114
Aktualisieren der Firmware 114

Rhythmus-Pattern-Liste 116
Effekt-Typen und -Parameter . . . 118
Effekt-Patch-Liste 129
Liste der Fehlermeldungen 135
Fehlerbehebung 136
Spezifikationen 137
Stichwortregister 138

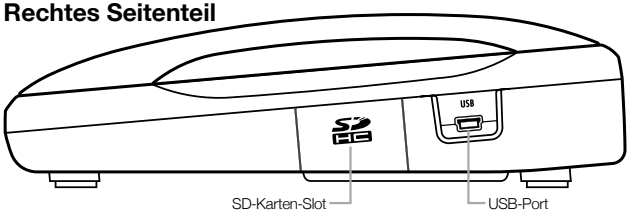
Oberfläche und Funktionen



Rückseite

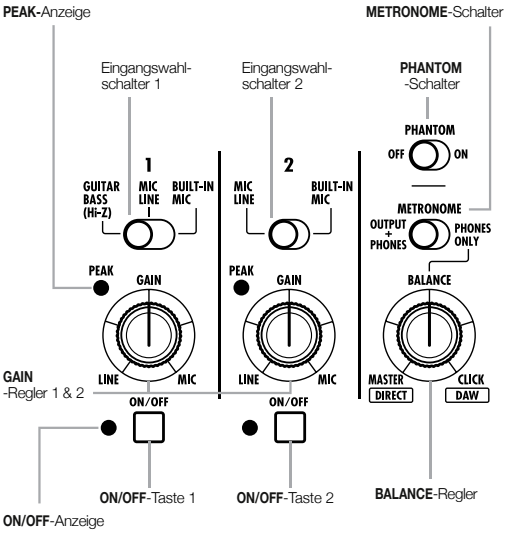


Rechtes Seitenteil

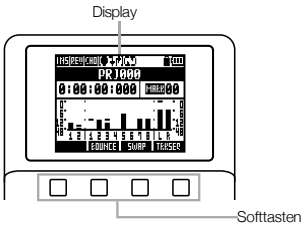


Unterseite (nicht dargestellt)
Batteriefach

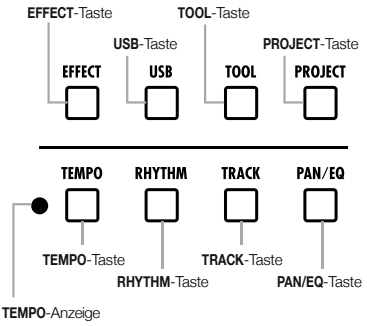
Eingangssektion



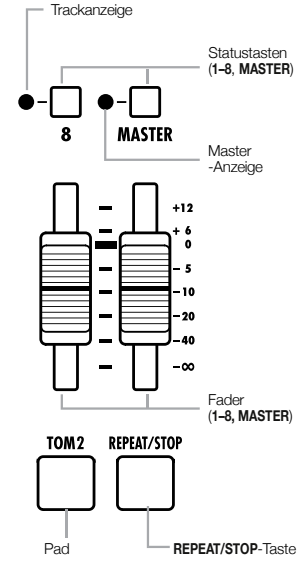
Display-Sektion



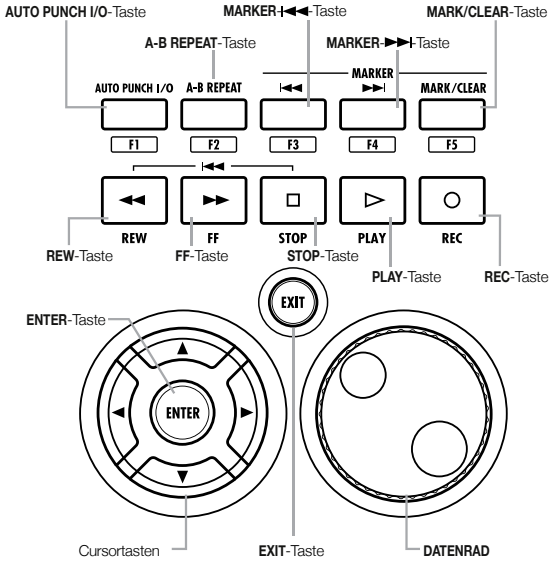
Steuersektion



Fader-Sektion



Transportsektion



Überblick über die Schalt- und Tastenfunktionen

Hier beschreiben wir die Funktionen der Tasten und Schalter am ***R8*** und ihre Funktion.

Transportsektion

REC-Taste	Arbeitet nur, wenn Tracks aufnahmebereit geschaltet sind • Gestoppt: Aktiviert die Aufnahmebereitschaft • Aufnahmebereit: Deaktiviert die Aufnahmebereitschaft • Wiedergabe: Startet die Aufnahme (manuelles Punch-In/Punch-Out)
PLAY-Taste	• Gestoppt: Startet die Wiedergabe • Aufnahmebereitschaft: Startet die Aufnahme
STOP-Taste	• Laufende Aufnahme: Stoppt die Aufnahme • Wiedergabe: Stoppt die Wiedergabe • Aufnahmebereitschaft: Stopp
FF-Taste	• Gestoppt oder Wiedergabe: Schneller Vorlauf
REW-Taste	• Gestoppt oder Wiedergabe: Schneller Rücklauf • Halten Sie **STOP** und drücken Sie **REW**: Springt an den Anfang.

ENTER-Taste	• Eingabe bestätigen
EXIT-Taste	• Drücken, um zurückzugehen • Drücken und halten, um zum obersten Screen zurückzukehren
DATENRAD	• Dient zum Ändern von Zahlenwerten und zur Menü-Navigation
MARK/CLEAR	• Marker setzen, löschen und bewegen
AUTO PUNCH I/O, A-B REPEAT	• Auto Punch-In/Out und A-B Repeat einstellen/abbrechen

Darstellung Cursor

im Handbuch | am Gerät

Darstellung im Handbuch	
Navigation im Menü	Die möglichen Richtungen sind in den Abbildungen dunkel hervorgehoben.

Die Cursortasten dienen zur Navigation (auf, ab, links, rechts) und zur Auswahl von Einträgen. Sie werden wie oben gezeigt im Handbuch dargestellt.

Steuersektion

EFFECT-Taste	• Dient zum Einstellen der Insert- und Send-Return-Effekte
USB-Taste	• Für die Modi Audio-Interface, Controller-Oberfläche und Kartenleser
TOOL-Taste	• Für die Metronom-, Tuner-, System- und SD-Karten-Einstellungen
PROJECT-Taste	• Dient zur Anlage, Auswahl und Arbeit mit Projekten
TEMPO-Taste	• Dient zur Tempo-Eingabe (Taste blinkt im eingestellten Tempo)
RHYTHM-Taste	• Dient zur Wiedergabe, Anlage und Auswahl von Rhythmus-Patterns
TRACK-Taste	• Dient zur Zuweisung von Tracks und zur Konfiguration
PAN/EQ-Taste	• Bietet Zugriff auf die Track-Mixer-Einstellungen

Fader-Sektion

TRACK 1–8 Statustasten	Track-Status ändern und anzeigen Grün: Wiedergabe • Aus: Stumm • Rot: Aufnahme • Orange: Wiedergabe eines Loops oder Rhythmus-Patterns
MASTER Statustaste	Master-Track-Status ändern und anzeigen • Grün: Wiedergabe • Aus: Master • Rot: Mix-Down

Eingangssektion

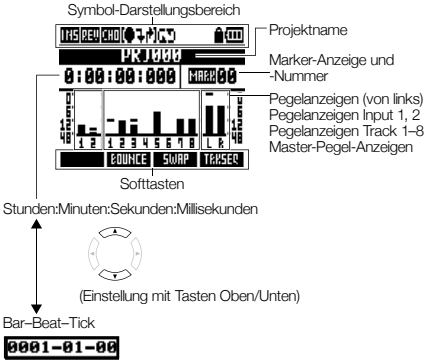
Eingangswahlschalter **1**	• Auswahl der Signalquelle
Eingangswahlschalter **2**	• Auswahl der Signalquelle
PHANTOM-Schalter	• Phantomspannung **ON/OFF**
METRONOME-Schalter **BALANCE**-Regler	• Stellt den Metronom-Ausgang ein In der Stellung **PHONES ONLY** steuert **BALANCE** das Lautstärkeverhältnis zwischen dem Audiosignal und dem Metronom.
GAIN-Regler 1, 2 PEAK-Anzeigen	• Regeln die Eingangsempfindlichkeit • Anzeige leuchtet bei übersteuertem Eingangssignal
ON/OFF-Tasten 1,2 Anzeigen	• Eingang an-/abschalten **(ON/OFF)** • Anzeige blinkt, wenn der Aufnahmepegel übersteuert

Display-Informationen

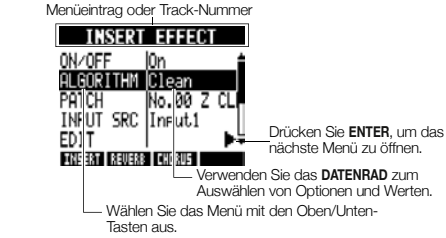
Das Display blendet Informationen zu den Projekten und anderen Einträgen, zum Anschluss- und Betriebsstatus als Recorder oder als Audio-Interface für den Computer sowie zu den verfügbaren Funktionen und Menüs ein.

Informationen auf dem Display

Oberster Screen: Zeigt das aktive Projekt



Menü-Screen: Zeigt ein Bedienungsmenü



Darstellung und Bedeutung der Symbole

Symbol für Insert-Effekt (S.23, 45, 46, 80)

Wird bei aktivem Insert-Effekt angezeigt

Aktivieren über: EFFECT

Symbole für Send/Return REVERB/CHORUS (S.44, 80, 82)

Werden bei aktiven Send/Return-Effekten angezeigt

Aktivieren über: EFFECT

Symbole für AUTO PUNCH IN/OUT (S.33)

Werden bei aktivem Auto Punch-In/Out angezeigt

Aktivieren über: AUTO PUNCH I/O

A-B REPEAT-Symbol (S.38)

Werden bei aktiver A-B-Repeat-Funktion angezeigt

Aktivieren über: A-B REPEAT

PROTECT-Symbol (S.91)

Wird bei aktivem Projektschutz angezeigt

Aktivieren über: PROJECT

Batterie-Symbol (S.14)

Wird im Batteriebetrieb angezeigt (inkl. Ladekapazitätsanzeige und Ladewarnung) (Wird bei Stromversorgung über USB nicht angezeigt)

Softtasten

Die Funktionen der Softtasten werden am unteren Display-Rand angezeigt. Drücken Sie die Taste unter dem jeweiligen Symbol, um die zugehörige Funktion auszuführen.

Funktionsübersicht

1. Vorbereitung zur Aufnahme

Führen Sie vor der Aufnahme folgende Schritte durch:

Vorbereitung der Aufnahme S.17

- Um einen neuen Song aufzunehmen, erstellen Sie zuerst ein Projekt.
  - Erstellen eines Projekts (S.17)
- Legen Sie Taktmaß und Tempo des Songs fest.
  - Einstellen des Taktmaßes (S.18)
  - Einstellen des Tempos (S.19)
- Konfigurieren Sie das Metronom als Aufnahmehilfe.
  - Verwenden des Metronoms (S.20)

2. Aufnahme

Nehmen Sie auf den einzelnen Tracks Instrumente, Vocals oder andere Klangquellen auf. Mit Hilfe der Sampling- und Drum-Computer-

Aufnahme des ersten Tracks S.21

Nehmen Sie Instrumente und Vocals für das neue Projekt auf.

- Schließen Sie Instrumente und Mikrofone an und stellen Sie die Eingangsempfindlichkeit ein.
  - Anschließen von Instrumenten (S.21)
  - Einstellen der Eingangsempfindlichkeit (S.22)
  - Stereo-Aufnahme (Stereo-Link) (S.29)
- Wählen Sie die Tracks für die Aufnahme aus.
  - Tracks für die Aufnahme auswählen (S.25)
  - Aufnahme (S.26)
- Während der Aufnahme stehen folgende Effekte zur Verfügung:
  - Einsatz von Insert-Effekten (S.23)
  - Effekte im Monitorsignal anwenden (S.89)
- Sie können die Aufnahme ganz oder teilweise wiederholen.
  - Letzte Aktion rückgängig machen (UNDO/REDO) (S.26)
  - Abschnitt eines Songs neu aufnehmen (Punch In/Out) (S.32)

Verwenden des Samplers S.60

- Audiodateien Tracks zuweisen und loopen.
  - Mitgelieferte Drum-Loops Tracks zuweisen (S.63)
  - Loop-Einstellungen (S.64)

Verwenden von Rhythmus-Funktionen S.48

- Weisen Sie den Tracks Rhythmus-Patterns zu.
  - Zuweisen von Rhythmus-Patterns zu Tracks (S.51)

Funktionen können Sie den Tracks auch Audio-Loops und Rhythmus-Patterns zuweisen und mit der Sequenzer-Funktion zeitlich anordnen.

Wiedergabe **S.27**

Instrumente, Vocals und andere Aufnahmen wiedergeben.

- Wiedergabe ab beliebiger Position und für beliebige Dauer
  - Zu einem bestimmten Punkt eines Songs springen (Locate) (S.36)
  - Schleifenwiedergabe eines bestimmten Abschnitts (A-B Repeat) (S.38)
- Austauschen eines Takes (der einem Track zugewiesenen Audiodatei)
  - Austausch von Takes (S.30)

Overdubbing **S.28**

Während der Wiedergabe können Sie zusätzliche Instrumente oder Vocals auf andere Tracks aufnehmen (Overdubbing).

Bouncen von Tracks **S.34**

- Wenn die freien Tracks nicht ausreichen, können Sie durch Bouncen Tracks freigeben.
  - Überspielen mehrerer Tracks auf 1 oder 2 Tracks (Bouncen) (S.34)

Verwenden von Sequenzer-Funktionen **S.72**

- Geloopte Tracks und Rhythmus-Pattern-Tracks als Performance-(Sequenzer-)Daten für einen Song anordnen.
  - Erzeugen von Sequenzer-Daten (S.73)
  - Wiedergabe von Sequenzer-Daten (S.78)

3. Mischung und Mix-Down

Nach der Vorbereitung und Aufnahme der Tracks können Sie sie mischen und einen Stereo-Master-Track erzeugen.

Auf dem R8

Mischung **S.40**

Steuern Sie die einzelnen Tracks aus und weisen Sie ihnen Effekte zu (Mixing).

- Stimmen Sie die Lautstärken der Tracks aufeinander ab.
  - Lautstärke, EQ und Balance einstellen (S.42)
- Folgende Effekt-Typen stehen für die einzelnen Tracks zur Verfügung:
  - Send/Return-Effekte verwenden (S.44)
  - Insert-Effekte auf Tracks anwenden (S.45)

Mix-Down auf Stereo-Mix **S.46**

Sie können mehrere Tracks zu einem finalen Master-Track zusammenmischen (Mix-Down).

- Beim Mix-Down stehen Ihnen folgende Effekt-Arten zur Verfügung:
  - Mastering-Effekte verwenden (S.46)
- Erstellen Sie einen Stereo-Mix-Down.
  - Mix-Down auf Master-Tracks (S.47)

Auf einem Computer

Schließen Sie das Gerät über USB-Kabel an einem Computer an, um es als Audio-Interface, Controller-Oberfläche und Kartenleser zu verwenden. Sie können dann zum Mischen und Mastern Ihrer Tracks eine DAW-Software benutzen.

- Audio-Interface/Controller-Oberfläche (S.105)
- Datenaustausch mit einem Computer (Kartenleser) (S.103)

Informationen zum Audio-Interface finden Sie in der „Bedienungsanleitung Audio-Interface“ auf der beiliegenden SD-Karte.

Anschlüsse

Die Abbildung unten verdeutlicht die Anschlussmöglichkeiten für Instrumente, Mikrofone, einen Computer und andere Geräte.

Ausgänge

❶ Kopfhörer

❷ Stereoanlage, aktive Lautsprecher etc.

Eingänge

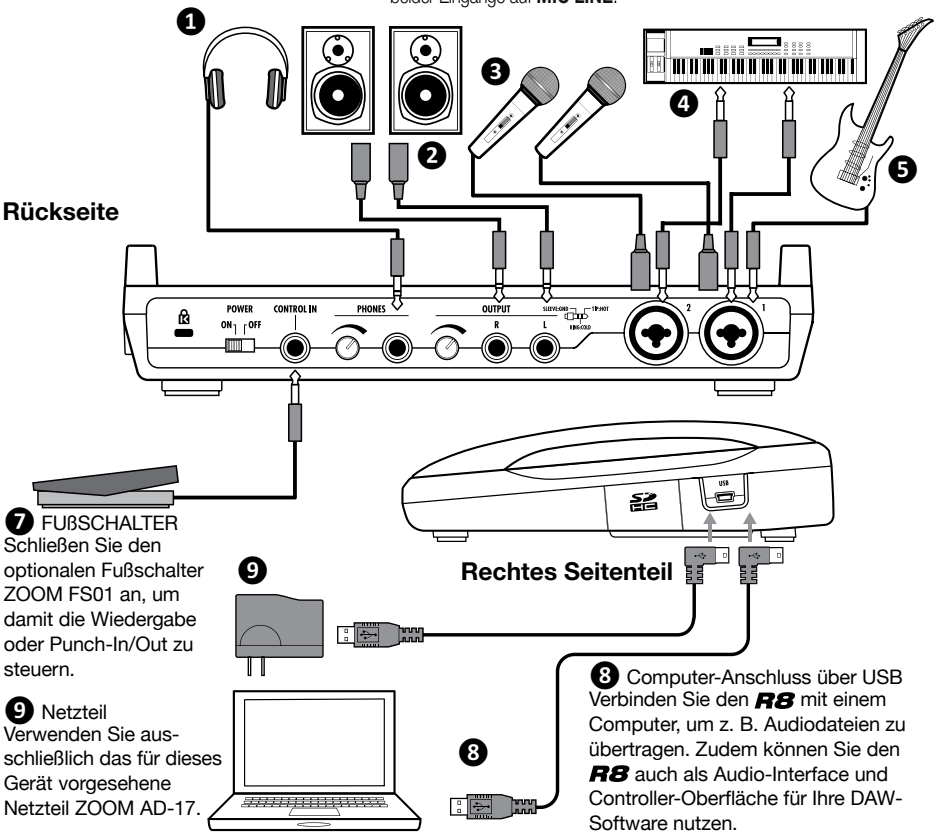
Schließen Sie Kabel mit XLR- oder Monoklinkensteckern (symmetrisch oder unsymmetrisch) an den **INPUT**-Buchsen an.

❸ Mikrofone
- Schließen Sie ein Mikrofon an **INPUT 1** oder **2** an.
- Stellen Sie den Wahlschalter des Eingangs auf **MIC LINE**.
- Aktivieren Sie die Phantomspeisung mit dem Schalter **PHANTOM**.

❹ Geräte mit Stereoausgängen
Anschluss von Synthesizern, CD-Playern etc.:
- Verbinden Sie die Buchsen **OUTPUT L/R** mit **INPUT 1/2**.
- Stellen Sie die Wahlschalter beider Eingänge auf **MIC LINE**.

❺ Gitarre/Bass
Anschluss von Gitarre/Bass:
- Schließen Sie das Instrument an **INPUT 1** an.
- Stellen Sie den Wahlschalter **1** auf **GUITAR BASS (Hi-Z)**.

❻ Interne Mikrofone
Verwenden Sie die links und rechts im Gerät integrierten Mikrofone für eine Drum- oder Band-Aufnahme.
- Stellen Sie die Wahlschalter der Eingänge (**1** für links und **2** für rechts) auf **BUILT-IN MIC**.



❼ FUßSCHALTER
Schließen Sie den optionalen Fußschalter ZOOM FS01 an, um damit die Wiedergabe oder Punch-In/Out zu steuern.

❾ Netzteil
Verwenden Sie ausschließlich das für dieses Gerät vorgesehene Netzteil ZOOM AD-17.

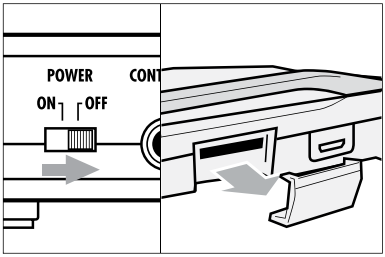
❽ Computer-Anschluss über USB
Verbinden Sie den ***R8*** mit einem Computer, um z. B. Audiodateien zu übertragen. Zudem können Sie den ***R8*** auch als Audio-Interface und Controller-Oberfläche für Ihre DAW-Software nutzen.

Installation der SD-Karte

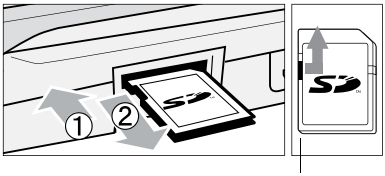
Das ***R8*** speichert die Aufnahmedaten und Einstellungen auf SD-Karten. Zum Schutz Ihrer Daten sollten Sie das Gerät immer ausschalten, bevor Sie eine Karte einsetzen oder auswerfen.
Für die Aufnahme wird eine SD-Karte benötigt.

Gerät zuerst ausschalten und Karte einsetzen (normaler Betrieb)

1 Schalten Sie das R8 aus und entfernen Sie die Abdeckung des SD-Karten-Slots.



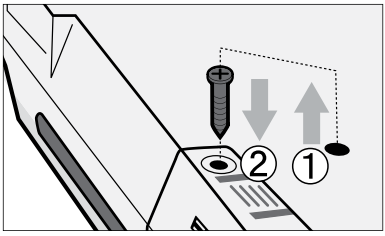
2 Schieben Sie eine nicht-schreibgeschützte SD-Karte ganz in den Slot. Zum Auswerfen drücken Sie die Karte nach innen.



Deaktivieren Sie den Schreibschutz.

Diebstahlschutz für SD-Karte

Entfernen Sie die Schraube neben dem Slot und schrauben Sie sie dann in das Gewinde der SD-Kartenabdeckung.



ANMERKUNG

Um die SD-Karte bei eingeschaltetem Gerät zu tauschen, müssen Sie anders vorgehen. (S.110)
Zum Einsetzen oder Tauschen der SD-Karte sollten Sie das Gerät immer ausschalten. Andernfalls können die Aufnahmedaten verloren gehen.
Wenn sich die Karte nicht in den Slot einsetzen lässt, müssen Sie sie eventuell umdrehen bzw. andersherum einsetzen. Vermeiden Sie übermäßige Kraft. Versuchen Sie es in richtiger Ausrichtung erneut. Andernfalls kann die Karte brechen.
Wenn die SD-Karte bereits in einem anderen Gerät (z. B. PC, Digitalkamera) verwendet wurde, formatieren Sie sie zuerst im ***R8***.
Wenn keine SD-Karte eingesetzt ist, hat die Taste **REC** im Recorder-Modus keine Funktion.

Wenn eine Meldung erscheint

„No Card“: Es wurde keine SD-Karte erkannt. Stellen Sie sicher, dass eine SD-Karte ordnungsgemäß eingelegt ist.
„Card Protected”: Die SD-Karte ist schreibgeschützt. Heben Sie den Schreibschutz der SD-Karte über den Lock-Schalter auf.

HINWEIS

Das R8 kann SD-Karten mit 16 MB bis 2 GB und SDHC-Karten mit 4 bis 32 GB verwenden.
Aktuelle Informationen zu kompatiblen SD-Karten finden Sie auf der ZOOM-Webseite.
http://www.zoom.co.jp

☞ Referenz:
Wechseln von SD-Karten bei eingeschaltetem Gerät S.110
SD-Karten formatieren S.111

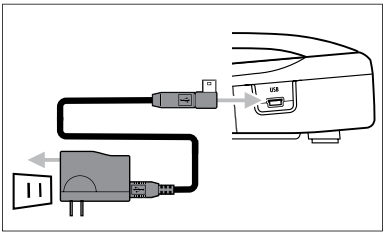
Ein- und Ausschalten des Geräts

Das Gerät kann über das mitgelieferte Netzteil oder vier (optionale) Batterien vom Typ mit Spannung versorgt werden.

Netzbetrieb (über mitgeliefertes Netzteil)

1 **Schalten Sie das Gerät aus und schließen Sie dann das USB-Kabel an dem USB-Port auf der rechten Geräteseite an.**

2 **Verbinden Sie das andere Ende des USB-Kabels mit dem Netzteil und stecken Sie das Netzteil in eine Steckdose.**

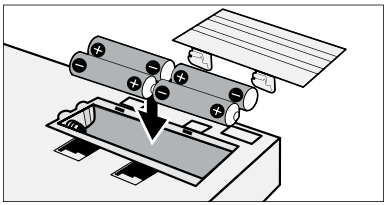


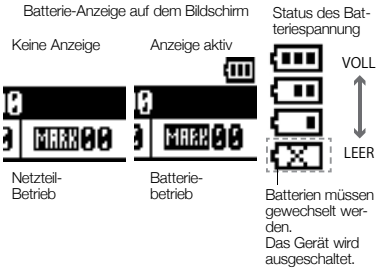
Vorsicht Sie müssen das mitgelieferte Netzteil (ZOOM AD-17) verwenden, das speziell für dieses Gerät entwickelt wurde. Der Einsatz eines anderen Netzteils kann zu Schäden am Gerät führen.

Batteriebetrieb

1 **Stellen Sie POWER auf OFF und öffnen Sie das Batteriefach auf der Geräteunterseite.**

2 **Setzen Sie die Batterien ein und schließen Sie die Abdeckung.**





HINWEIS

Stromversorgung über USB

- Im Betrieb mit einem Computer über USB wird das Gerät vom Computer mit Spannung versorgt.

ANMERKUNG

- Schalten Sie das Gerät in jedem Fall aus, wenn Sie das Batteriefach öffnen bzw. schließen oder das Netzteil anstecken bzw. abziehen. Andernfalls können die Aufnahmedaten verloren gehen.
- Das Gerät kann mit Alkaline- oder NiMH-Batterien betrieben werden (Betriebszeit mit Alkaline-Batterien: ca. 5,5 Stunden).
- Wechseln Sie die Batterien, wenn „Low Battery!“ angezeigt wird. Schalten Sie das Gerät aus und installieren Sie neue Batterien oder schließen Sie das Netzteil an.
- Stellen Sie den Batterietyp ein, um die verbleibende Kapazität der Batterie genau anzeigen zu lassen.

☞ Referenz: Einstellen des Batterietyps S.112

Ein- und Ausschalten/Einstellen von Datum & Zeit

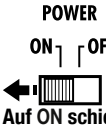
Folgen Sie den Vorsichtsmaßnahmen beim Ein- und Ausschalten des Geräts.
Folgen Sie den Anweisungen, um das Datum und die Zeit für die Daten einzustellen.

Ein- und Ausschalten

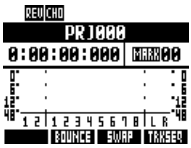
1) Alle Geräte müssen ausgeschaltet sein.
2) Sorgen Sie dafür, dass die Stromversorgung, die Instrumente und das Abhörsystem (oder der Kopfhörer) korrekt angeschlossen sind.

Schalten Sie Power auf ON, um das Gerät einzuschalten

1



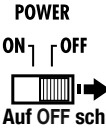
Auf ON schieben



2 **Schalten Sie zuerst die angeschlossenen Instrumente und dann das Abhörsystem ein.**

Schalten Sie Power auf OFF, um das Gerät auszuschalten

1



Auf OFF schieben

ANMERKUNG

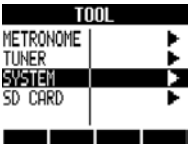
- Vor dem Einschalten drehen Sie die Regler **PHONES** und **OUTPUT** sowie die Lautstärke Ihrer Abhöre sowie anderer angeschlossener Geräte herunter.
- Wenn der ***R8*** für mehr als 1 Minute nicht mit Strom versorgt wird, wird die Einstellung DATE/TIME auf die Vorgabe zurückgesetzt.

Einstellen von Datum & Zeit
TOOL > SYSTEM > DATE/TIME

1 **TOOL**

Drücken Sie.

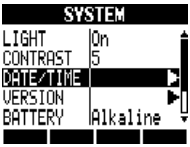
2 **Wählen Sie SYSTEM.**



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie DATE/TIME.**



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

4 **Wählen Sie die Einstellung und stellen Sie diese in dieser Reihenfolge ein.**

JAHR → MONAT → TAG →
(Stunden) → (Minuten) → (Sekunden)

Stelle ändern

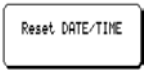
Wert ändern

5 **Wählen Sie OK.**

Cursor bewegen

ENTER **Drücken**

Wenn diese Meldung erscheint

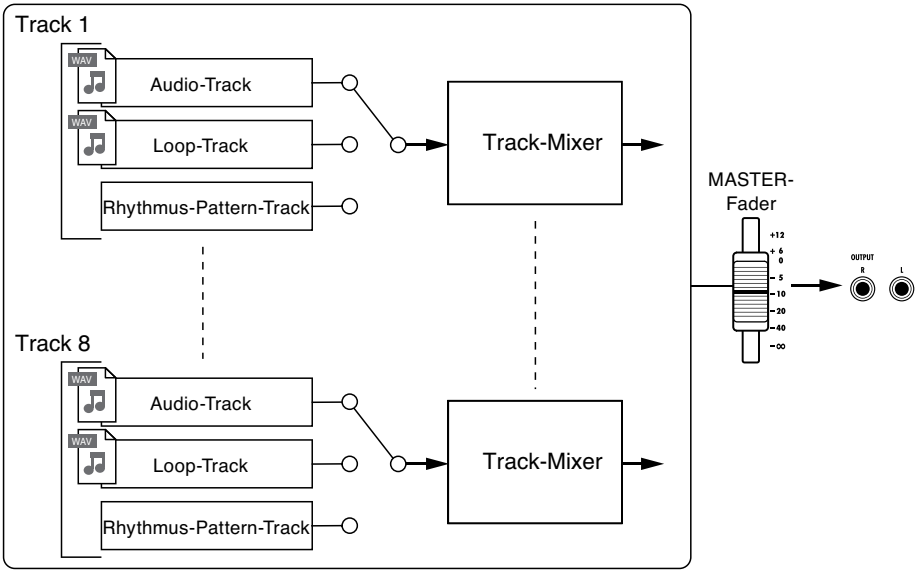


- Die Einstellung **DATE/TIME** wurde auf die Vorgabe zurückgesetzt. Stellen Sie **DATE/TIME** neu ein.

Überblick Recorder

Der ***R8*** ist ein 8-Track-Recorder, der gleichzeitig bis zu zwei Tracks aufnehmen und 8 Tracks wiedergeben kann. Die folgenden Track-Typen stehen zur Verfügung:

Track-Typ	Funktion	Referenz
Audio-Track	Gibt die zugehörige Audiodatei ab Anfang bis Ende wieder.	–
Loop-Track	Gibt einen Abschnitt einer Audiodatei in der Schleife wieder.	Verwenden der Sampler-Funktion (S.60)
Rhythmus-Pattern-Track	Gibt ein Rhythmus-Pattern wieder	Gebrauch der Rhythmus-Funktion (S.48)



Aufnahmedateitypen

Abhängig vom Ziel-Track für die Aufnahme erzeugt der ***R8*** die folgenden Audiodatei-Typen:

- Mono-Track: Mono-WAV-Datei
- Stereo-Link-Track: Stereo-WAV-Datei

Das Dateiformat hängt von den Einstellungen für das Projekt und die Bit Length ab.

☞ Referenz: Aufnahmeformat ändern S.97

Wiedergabedateitypen

Sowohl Mono- als auch Stereo-WAV-Dateien können den Audio- und Loop-Tracks des ***R8*** zugewiesen werden (allerdings können nur Audiodateien mit derselben Samplingrate wie das Projekt zugewiesen werden).
Audiodateien, die mit einer DAW erzeugt wurden, können ebenfalls vom ***R8*** wiedergegeben werden.
Es stehen beliebig viele virtuelle Tracks zur Verfügung. Jede Audiodatei im selben Projekt kann einem Track zugewiesen werden.
Wenn eine Stereodatei einem Mono-Track zugewiesen wird, wird der Stereo-Link automatisch aktiviert.

Vorbereitungen vor der Aufnahme

Im ***R8*** können Sie jeden Song als „Project“ verwalten.
Bevor Sie einen neuen Song aufnehmen, erzeugen Sie zuerst ein Projekt und passen das Taktmaß (Vorgabe: 4/4) und das Tempo (Vorgabe: 120,0) nach Bedarf an.
Sie können auch das Metronom einstellen, um es während der Aufnahme als Referenz zu nutzen.

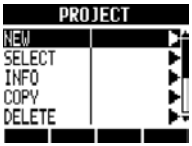
Erzeugen Sie ein neues Projekt

Erzeugen Sie ein neues Projekt. Bei Bedarf können Sie dieselben Einstellungen wie beim vorherigen Projekt verwenden und die Samplingrate einstellen.

1 PROJECT

Drücken Sie.

2 **Wählen Sie NEW.**



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie NAME.**

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

4 **Ändern Sie den Namen nach Bedarf.**

Cursor bewegen

DELETE Zeichen löschen

INSERT Zeichen einfügen

Zeichen ändern

ENTER **Drücken**

5 **Wählen Sie, ob Sie mit den bisherigen Einstellungen fortfahren wollen.**

Menü wechseln

Einstellung ändern

6 **Stellen Sie die Samplingrate ein.**

Menü wechseln

Einstellung ändern

7 **Wählen Sie EXECUTE.**

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

ANMERKUNG

- Sie können die Einstellungen und Werte des letzten Projekts für das neue verwenden.

Diese Einstellungen werden mit Continue übernommen
BIT-LENGTH-Einstellungen
Einstellungen für INSERT EFFECT
Einstellungen für SEND RETURN EFFECT
Track-Status-Einstellungen (PLAY/MUTE/REC)
BOUNCE-Einstellungen
Track-Parameter-Einstellungen
METRONOME-Einstellungen
Reset
Für jeden Eintrag wird die Vorgabe benutzt.

Die RATE kann auch auf eine für DVD-Audio geeignete Samplingrate gesetzt werden.

RATE: Einstellung Samplingrate	
44,1 kHz	Standard (Vorgabe)
48,0 kHz	Für DVD-Audio etc.

In der Stellung 48 kHz können keine Effekte benutzt werden.

Taktmaß ändern

Stellen Sie das Taktmaß über den Track-Sequenzer ein. Die Vorgabe ist 4/4. Gehen Sie wie folgt vor, um ein anderes Taktmaß einzustellen.

1 **TRACK**

Drücken Sie.

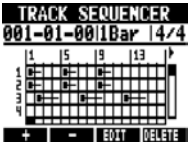
2 **Wählen Sie TRK SEQ.**

Menü wechseln

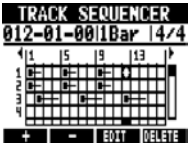
ENTER **Drücken**

3 **Starten Sie die Step-Eingabe.**

REC **Drücken**



4 **Bewegen Sie den Cursor zu der Position, an der Sie das Taktmaß ändern möchten.**



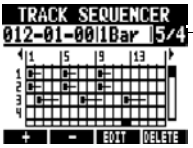
Cursor bewegen

REW **1 Schritt zurück**

FF **1 Schritt vor**

Setzen Sie den Cursor an den Anfang, um das Taktmaß für den ganzen Song zu ändern, oder an eine beliebige Stelle, um das Taktmaß ab dieser Position zu ändern.

5 **Navigieren Sie zum Anzeigebereich für das Taktmaß und ändern Sie die Einstellung.**



Unterlegt

Zwischen Bereichen wechseln

Einstellung ändern

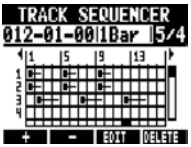
● Optionen für das Taktmaß	
Einstellung	
1/4–8/4	Vorgabe: 4/4

6 **Schließen Sie die Eingabe ab.**

STOP **Drücken**

Eingefügtes Taktmaß löschen

1 **Bewegen Sie den Cursor zu der Position, an der Sie das Taktmaß löschen möchten.**

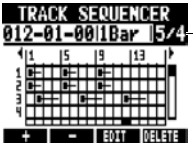


Cursor bewegen

REW **Schritt 1 zurück**

FF **1 Schritt vor**

2 **Navigieren Sie zum Anzeigebereich für das Taktmaß.**



Unterlegt

Zwischen Bereichen wechseln

3 **Drücken Sie unter DELETE.**

Tempo einstellen

1 **TEMPO**

Drücken Sie.

2 **Ändern Sie die Einstellung mit dem Datenrad.**

ODER

TEMPO **Tippen Sie wiederholt: Das Tempo wird ermittelt und entsprechend eingestellt.**

Tempo-Einstellbereich	
40,0 – 250,0	Vorgabe: 120.0

ANMERKUNG

- Das Tempo wird projektbezogen gespeichert.

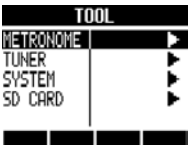
Einsatz des Metronoms

Sie können die Lautstärke, den Klang und die Stereoposition des Metronoms verändern und die Vorzähl-Funktion verwenden. Zudem ist eine exklusive Wiedergabe über den Kopfhörer möglich.

1 TOOL

Drücken Sie.

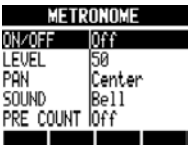
2 **Wählen Sie METRONOME.**



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie die Menü-Einträge und passen Sie die Einstellungen an.**

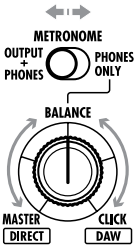


Menü wechseln

Einstellung ändern

HINWEIS

Mit dem Schalter **METRONOME** wählen und steuern Sie den Metronom-Ausgang.



OUTPUT + PHONES

Das Metronome-Signal wird sowohl über die **OUTPUT**- als auch **PHONES**-Buchsen ausgegeben.

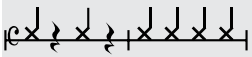
PHONES ONLY

Das METRONOME-Signal wird nur über die **PHONES**-Buchse ausgegeben.
Mit dem **BALANCE**-Drehregler stimmen Sie die Lautstärke des **MASTER**-Fader- und Metronom-Signals aufeinander ab.

MASTER — **CLICK** (Metronom)

Die Metronom-Einstellungen werden projektbezogen gespeichert. Sie können das Metronom auch bei der Wiedergabe des Master-Tracks ausgeben.

Menü-Einstellungen und Werte

ON/OFF: Ein-/Ausschalten	
Einstellungen	
Play Only	Nur während der Wiedergabe
Rec Only	Nur während der Aufnahme
Play & Rec	Während der Wiedergabe & Aufnahme
Off (Vorgabe)	Kein Metronom-Klang
LEVEL: Lautstärke einstellen	
Einstellbereich	
0 – 100	Vorgabe: 50
PAN: Stereoposition einstellen	
Einstellbereich	
L100 – R100	Vorgabe: Center
SOUND: Klang einstellen	
Einstellungen	
Bell (Vorgabe)	Click mit Bell-Akzent
Click	Nur Click-Sound
Stick	Drum-Stick-Sound
Cowbell	Cowbell
Hi-Q	Synthetischer Click-Sound
Track1 – Track8	TRACK 1–8 Audio (mono)
Track1/2 - Track7/8	TRACK 1/2–7/8 Audio (stereo)
PRE COUNT: Stellen Sie die Länge des Vorzählers ein	
Einstellungen	
(Off)	None (Vorgabe)
1 – 8	Vorzähler wird mit 1-8 Beats aktiviert.
Special	

ANMERKUNG

- Beachten Sie, dass es bei hoher Metronom-Lautstärke sein kann, dass sich die Akzente schwierig unterscheiden lassen.
- Wenn ein Track mit einem zugewiesenen Rhythmus-Pattern in der Einstellung **SOUND** ausgewählt wurde, wird kein Klang ausgegeben.
- Das Metronom folgt dem im Track-Sequenzer eingestellten Taktmaß.

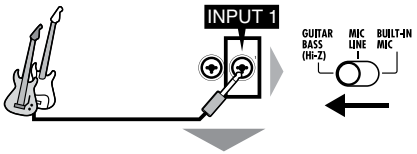
Aufnahme des ersten Tracks

Nach der Vorbereitung schalten Sie den Recorder aufnahmebereit und nehmen den ersten Track in einem selbst erzeugten Projekt auf. Schließen Sie ein Instrument an, nehmen Sie es auf und geben Sie die Aufnahme wieder. Sie können während der Aufnahme auch Effekte verwenden (einschleifen).

Anschluss von Instrumenten

Anschluss passiver Gitarren

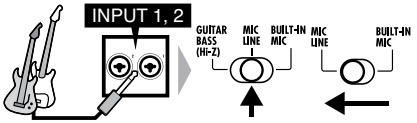
Schließen Sie ein hochohmiges Instrument an **INPUT 1** an und stellen Sie den Eingangsschalter auf **GUITAR BASS (Hi-Z)**.



An INPUT 1 anschließen

Anschluss niederohmiger Instrumente

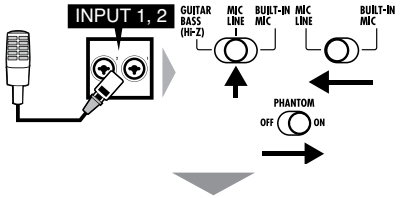
Schließen Sie ein niederohmiges Instrument an **INPUT 1** oder **2** an und stellen Sie den **INPUT**-Schalter auf **MIC LINE**.



An INPUT 1 und/oder 2 anschließen
Bei einem Stereoinstrument verbinden Sie den linken Ausgang mit INPUT 1 und den rechten mit INPUT 2.

Verwenden der Phantomspeisung

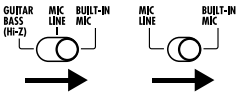
Schließen Sie ein Mikrofon am **INPUT** (**1** oder **2**) an, stellen Sie den **INPUT**-Schalter auf **MIC LINE** und aktivieren Sie den Schalter **PHANTOM**.



Versorgen Sie die angeschlossenen Mikrofone mit Phantomspeisung

Einsatz der internen Mikrofone

Stellen Sie den Schalter 1 auf **BUILT-IN MIC**, um das linke interne Mikrofon zu verwenden. Stellen Sie den Schalter 2 auf **BUILT-IN MIC**, um das rechte interne Mikrofon zu verwenden.



Interne Mikrofonsignale an INPUT 1 und/oder 2

ANMERKUNG

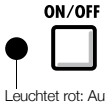
Die Gesamtaufnahmezeit hängt vom Aufnahmeformat und der Kapazität der SD/SDHC-Karte ab. Die Tabelle listet die Zeiten in Stunden und Minuten auf.

Aufnahmeformat	Kapazität von SD/SDHC-Karten					
	1 GB	2 GB	4 GB	8 GB	16 GB	32 GB
16 Bit/44,1 kHz	3:07	6:14	12:28	24:56	49:53	99:46
16 Bit/48 kHz	2:51	5:43	11:27	22:55	45:50	91:40
24 Bit/44,1 kHz	2:04	4:09	8:18	16:37	33:15	66:30
24 Bit/48 kHz	1:54	3:49	7:38	15:16	30:33	61:06

- Die Zeiten sind für eine Mono-Aufnahme (1 Track) geschätzt. Für Stereo-Aufnahmen (2 Tracks) halbieren sich die Zeitangaben.
- Die maximal durchgängige Aufnahmezeit im WAV-Format beträgt unabhängig von der Anzahl der Aufnahme-Tracks etwa 6 Stunden bei 16 Bit/44,1 kHz und etwa 4 Stunden bei 24 Bit/44,1 kHz.

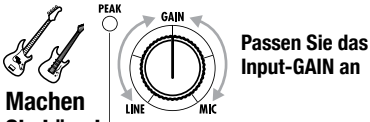
Einstellen des Eingangspegels

1 **Drücken Sie den Schalter INPUT ON/OFF für den jeweiligen Eingang, um ihn zu aktivieren: Die Anzeige leuchtet rot.**



Leuchtet rot: Aufnahme ist möglich

2 **Passen Sie das Input-GAIN an.**



Nehmen Sie die Anpassung so vor, dass sie bei maximaler Lautstärke nicht aufleuchtet

ANMERKUNG

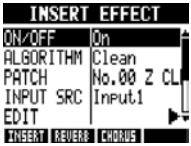
- Die **PEAK**-Anzeige leuchtet rot, wenn der Eingangspegel den Maximalpegel von 0 dB übersteigt, was zu Übersteuerungen führt.
- Bei Übersteuerungen sollten Sie den Aufnahmepegel absenken, um Verzerrungen zu vermeiden.

Einsatz der Insert-Effekte

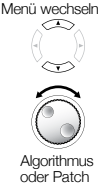
1 **EFFECT** **Drücken Sie.**

2 **Drücken Sie unter INSERT.**

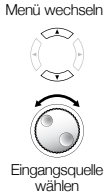
3 **Wählen Sie ON/OFF und dort ON.**



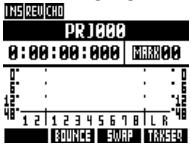
4 **Wählen Sie einen Algorithmus und ein Patch.**



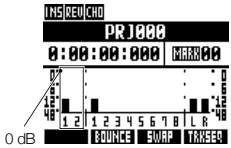
5 **Wählen Sie INPUT SRC und dann den benutzten Eingang.**



6 **Halten Sie die Taste, um zum obersten Screen zurückzukehren.**



7 **Passen Sie den Aufnahmepegel an.**



ON/OFF

Für den Einsatz von Insert-Effekten stellen Sie den Aufnahmepegel so ein, dass die Pegelanzeigen die 0 dB Marke nicht erreichen und die Anzeige des Schalters **ON/OFF** in der Eingangssektion nicht aufblinkt (siehe nächste Seite).

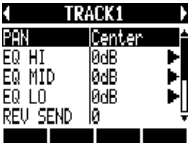
ANMERKUNG

- Weitere Informationen über die Algorithmen, Patches und Insert-Effekte finden Sie unter „Anleitung zum Einsatz von Effekten“ auf S.80.
- Sie können die Insert-Effekte auch auf das Abhörsignal beschränken und die Signale unbearbeitet aufnehmen (siehe „Exklusiver Einsatz der Effekte für das Monitoring“ auf S.89).

Anpassen des Aufnahmepegels

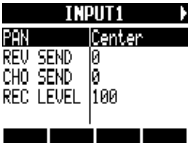
1 **PAN/EQ**

Drücken Sie.

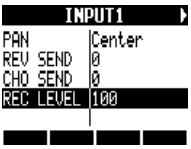


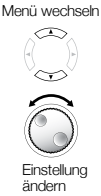
2 **ON/OFF**

Drücken Sie für einen INPUT, um seinen Aufnahmepegel einzustellen.



3 **Wählen Sie REC LEVEL und passen Sie den Aufnahmepegel an.**



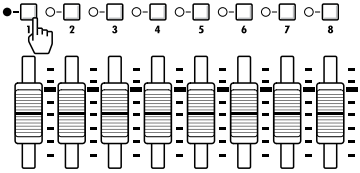


ON/OFF

Stellen Sie den Aufnahmepegel so ein, dass die Anzeige des ON/OFF-Schalters nicht aufleuchtet.

Wählen Sie den Aufnahme-Track

1 **Drücken Sie die Statustaste des Aufnahme-Ziel-Tracks, bis diese rot leuchtet.**

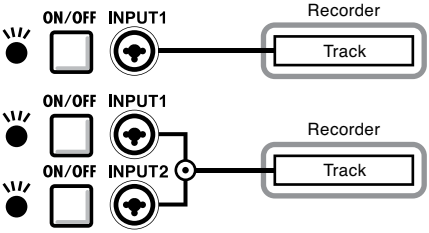


2

Stellen Sie die Fader in den Aufnahme-Tracks und im MASTER anfangs auf 0 dB ein und stellen Sie mit ihnen anschließend den Abhörpegel für das aufgenommene Instrument ein.

ANMERKUNG

- Die Zuordnung zwischen Eingängen und Tracks ist wie folgt:
  - Wenn ein Track gewählt wurde



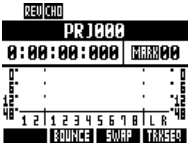
  - Wenn zwei Tracks (Stereo-Track) gewählt wurden

Aufnahme

1 Wechseln Sie zum Song-Anfang (Zeit-Counter).

Wenn Sie STOP **halten und** REW **drücken, wechseln Sie zum Anfang.**

Oberster Screen



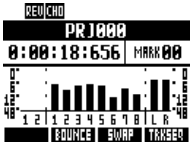
Counter am Song-Anfang (Marker 00)

2 Schalten Sie den Track aufnahmebereit.

REC **Drücken** REC Leuchtet rot

3 Starten Sie die Aufnahme.

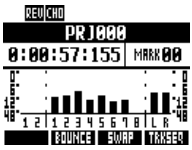
PLAY **Drücken** REC Leuchtet rot, PLAY Leuchtet grün



Counter läuft los

4 Stoppen Sie die Aufnahme.

STOP **Drücken** STOP Leuchtet grün, PLAY Leuchtet, REC Leuchtet nicht



Der Counter stoppt, kehrt jedoch nicht zum Anfang zurück

Neuaufnahme

Wenn Sie auf demselben Track nochmals aufnehmen, wird die vorher aufgenommene Datei überschrieben. Allerdings können Sie die letzte Aufnahme auch immer mit der **UNDO**-Funktion rückgängig machen.
Zudem können Sie die vorherige Datei behalten und für den zweiten Take eine eigene Datei aufnehmen.

HINWEIS

- Sie können einstellen, ob die Aufnahme bisherige Aufnahmen überschreibt oder ob diese gesichert werden und eine neue Aufnahme erstellt wird (siehe „Auswahl des Aufnahme-Modus“ auf S.97).

Wiederholen einer Aufnahme (UNDO- und REDO-Funktionen)

Wenn Sie mit der Aufnahme unzufrieden sind oder der Aufnahmepegel nicht korrekt war, können Sie mit den Funktionen **UNDO** und **REDO** neu aufnehmen.
Mit der **UNDO**-Funktion löschen Sie die letzte Aufnahme und stellen den vorherigen Zustand wieder her.
Bei Bedarf können Sie mit **REDO** den **UNDO**-Befehl wieder zurücknehmen.

Drücken Sie ▢ **unter** UNDO **für UNDO.**

Drücken Sie ▢ **unter** REDO **für REDO.**

ANMERKUNG

- Die **UNDO**-Funktion betrifft nur die auf einem Track aufgenommenen Audiodaten.
- **UNDO** kann dazu benutzt werden, einen Aufnahmeschritt zurückzunehmen. Es ist jedoch nicht möglich, weitere Schritte rückgängig zu machen.

Aufnahme einer neuen Datei

1 **TRACK**

Drücken Sie.

2 **Wählen Sie den Track für die neue Datei.**

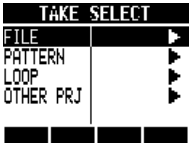
Track wählen

3 **Wählen Sie TAKE.**

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

4 **Wählen Sie FILE.**



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

5 **Wählen Sie New Take.**

Wählen Sie eine Datei.

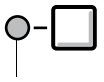
ENTER **Drücken**

HINWEIS

- „TAKE“ zeigt den Dateinamen. Die Dateinamen werden automatisch vergeben, beginnend mit „MONO-000.WAV“ (bei einem Stereo-Track: „STE-000.WAV“), gefolgt von „MONO-001.WAV“, „MONO-002.WAV“ etc. Dateinamen können nach Bedarf geändert werden (siehe „Projekt- und Audiodateinamen verändern“ auf S.94).

Wiedergabe der Aufnahmen

1 **Drücken Sie die Statustaste des Ziel-Tracks, bis diese grün leuchtet.**

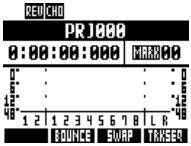


Grün: wiedergabebereit

Track-Wiedergabe: Drücken Sie ein- bis zweimal, bis die Taste grün leuchtet

2 **Wechseln Sie zum Song-Anfang.**

Wenn Sie STOP halten und REW drücken, springen Sie an den Anfang zurück.



3 **Starten Sie die Wiedergabe.**

PLAY **Drücken** PLAY Leuchtet grün

4 **Stoppen Sie die Wiedergabe.**

STOP **Drücken** STOP Leuchtet grün

ANMERKUNG

- Wenn der REC MODE auf Overwrite eingestellt ist, wird die auf dem Track aufgenommene Audiodatei überschrieben. Wenn Sie an den Anfang eines Songs zurückkehren und aufnehmen, wird die vorherige Aufnahme überschrieben – geben Sie also Acht. Wenn ein Track auf PLAY geschaltet ist, wird die zugehörige Datei wiedergegeben.

HINWEIS

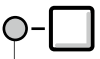
- Sie können die Wiedergabedatei auf einen anderen Take umschalten („Ändern des Wiedergabe-Takes“ auf S.30).

Overdubbing

Nach der „Aufnahme des ersten Tracks“ können Sie weitere Instrumente auf anderen Tracks aufnehmen (Overdub), während Sie bereits aufgenommenes Material wiedergeben.

Wiedergabe aufgenommener Tracks

Drücken Sie die Statustaste des Wiedergabe-Tracks ein- bis zweimal, bis seine Anzeige grün leuchtet.



Schalten Sie den gewünschten Track auf Wiedergabe (leuchtet grün).

Leuchtet grün: wiedergabebereit

Overdubbing

Nachdem Sie den aufgenommenen Track für die Wiedergabe vorbereitet haben, folgen Sie den Anleitungen im Kapitel „Aufnahme des ersten Tracks“ (S.21) vom Abschnitt „Anschließen von Instrumenten“ bis „Aufnahme“, um weitere Tracks aufzunehmen.

Wiedergabe aller Tracks

1 **Drücken Sie die Statustasten der Wiedergabe-Tracks ein- bis zweimal, bis ihre Anzeigen grün leuchten.**

Schalten Sie die gewünschten Tracks auf Wiedergabe (leuchten grün).

Leuchtet grün: wiedergabebereit

2 **Wenn Sie STOP halten und REW drücken, wechseln Sie zum Anfang.**

3 **Drücken Sie, um die Wiedergabe zu starten.**

PLAY

PLAY Leuchtet grün

4 **Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen.**

STOP

STOP Leuchtet grün

HINWEIS

- Wenn Sie einen Aufnahme-Track für weitere Aufnahmen verwenden möchten, ordnen Sie die aufgenommene Datei einem anderen Track zu, um den Ziel-Track frei zu machen. Lesen Sie „Ändern des Wiedergabe-Takes“ (S. 30).
- Sie können aufgenommene Tracks auch mit unbespielten Tracks swappen (tauschen). Lesen Sie „Tauschen von zwei Tracks“ auf S.31.
- Um eine neue Aufnahme auf demselben Track wie die erste Aufnahme zu erstellen, müssen Sie die Tracks tauschen.
- Um eine neue Datei aufzunehmen, stellen Sie den Track auf New Take ein (lesen Sie „Aufnahme in eine neue Datei“ auf S.27).

ANMERKUNG

- Beim Verschieben von Dateien auf Tracks stellen Sie sicher, dass Tracks, auf denen aufgenommen werden soll, auf „New Take“ eingestellt sind, so dass ihnen keine Dateien zugewiesen werden.
- Wenn dem Track eine Datei zugeordnet ist, wird diese Aufnahme durch die neue Aufnahme überschrieben.
- Wenn der REC MODE auf Overwrite eingestellt ist, wird die auf dem Track aufgenommene Audiodatei überschrieben. Wenn Sie an den Anfang eines Songs zurückkehren und aufnehmen, wird die vorherige Aufnahme überschrieben – geben Sie also Acht. Wenn ein Track auf PLAY geschaltet ist, wird die zugehörige Datei wiedergegeben.

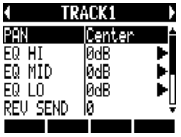
Stereo-Aufnahme (Stereo-Link)

Aktivieren Sie den Stereo-Link, um zwei benachbarte Tracks (1/2, 3/4, 5/6 und 7/8) als Stereo-Track zu behandeln.
Wenn Stereo-Link aktiv ist, können INPUT 1 und 2 gemeinsam als Stereoeingang benutzt und auf einem Stereo-Track aufgenommen werden. Bei der Aufnahme auf einem Stereo-Track wird eine Stereo-WAV-Datei angelegt.

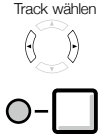
Stereo-Link
PAN/EQ > ST LINK

1 PAN/EQ
Drücken Sie.

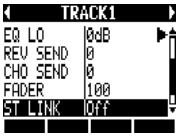
2 **Wählen Sie einen Track.**



Track wählen

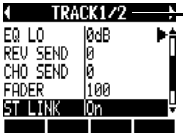


3 **Wählen Sie ST LINK.**



Menü wechseln

4 **Wählen Sie On.**



Tracks mit einem Stereo-Link werden wie folgt dargestellt

On/Off

HINWEIS

- Stereo Link konfiguriert zwei Mono-Tracks zu einem Stereo-Track.
- Wenn Sie einen beliebigen Track wählen, wird der benachbarte Track verkoppelt. Sie können diese Zuordnung nicht verändern.
- Zur Aussteuerung des Stereo-Tracks dient der ungerade Fader. Der Fader im geraden Track ist inaktiv. Der Pan-Parameter steuert das relative Lautstärkeverhältnis.
- Stereodateien können Stereo-Link-Tracks zugewiesen werden. Der linke Kanal liegt im ungeraden, der rechte im geraden Track an.

ANMERKUNG

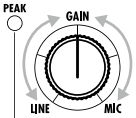
- Wenn Stereo-Link bei einem Track aktiviert wird, dem einen Monodatei zugewiesen ist, wird die Datei-Zuordnung aufgehoben.

Stereo-Aufnahme

1 ON/OFF
Schalten Sie INPUT 1 und 2 über die ON/OFF-Schalter ein, so dass sie rot leuchten.

2 **Passen Sie das Input-GAIN an.**

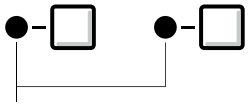
Machen Sie Lärm!



Passen Sie das Input-GAIN an

Nehmen Sie die Anpassung so vor, dass sie bei maximaler Lautstärke nicht aufleuchtet

3 **Drücken Sie die Statustaste des Stereo-Link-Tracks ein- bis zweimal, bis beide Anzeigen rot leuchten.**



Leuchtet rot: aufnahmebereit

4

Stellen Sie die Fader im MASTER und den Aufnahme-Tracks auf 0 dB ein und passen Sie mit ihnen anschließend den Abhörpegel für das aufgenommene Instrument an.

5 **Das Aufnehmen ist im Abschnitt „Aufnahme“ (S.26) im Kapitel „Aufnahme des ersten Tracks“ beschrieben.**

- Der linke Kanal wird im ungerad-, der rechte im geradzahligen Track aufgenommen.

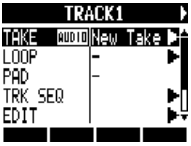
Ändern des Wiedergabe-Takes

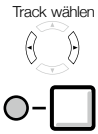
Sie können die Audiodateien den Tracks völlig frei zuweisen.
Durch die Aufnahme mehrerer Vocal-, Gitarren- und anderer Instrumente-Parts in unterschiedliche Dateien können Sie später die besten Takes (ähnlich wie bei virtuellen Tracks) auswählen.

1 **TRACK**

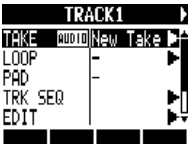
Drücken Sie.

2 **Wählen Sie den Track aus, den Sie zuweisen möchten.**

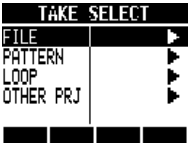




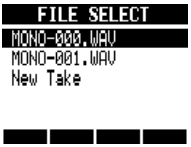
3 **Wählen Sie TAKE.**

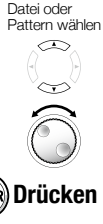


4 **Für eine Audiodatei wählen Sie FILE.**



5 **Wählen Sie die Audiodatei.**





ANMERKUNG

- Wenn Sie eine Stereodatei einem Mono-Track zuweisen, wird der Stereo-Link automatisch aktiviert. Wenn beispielsweise den Tracks 1 und 2 Monodateien zugewiesen sind und Sie dem Track 1 eine Stereodatei zuweisen, wird die Zuweisung für die Monodatei in Track 2 aufgehoben.
- Wenn Sie einem Stereo-Track eine Monodatei zuweisen, wird der Stereo-Link automatisch deaktiviert.

HINWEIS

- Sie können die gewählte Audiodatei auch wiedergeben.

  PLAY Play

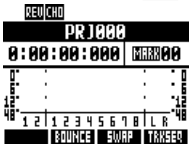
  STOP Stop

- Dateien, die bereits Tracks zugewiesen wurden, sind links neben ihrem Namen mit * gekennzeichnet.

Tauschen (Swap) von zwei Tracks

Mit der Swap-Funktion tauschen Sie zwei Tracks inklusive der zugewiesenen Dateien, der Track-Abfolgedaten sowie aller Track-Parameter-Informationen.

1 **Drücken Sie ☐ unter SWAP.**



2 **Wählen Sie den ersten Track für den Swap-Vorgang.**

Die Anzeigen von wählbaren Tracks blinken orange.
Drücken Sie die Statustaste des Swap-Tracks.

Wählbar: blinkt orange
Angewählt: leuchtet orange

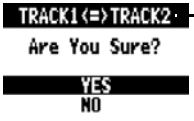
3 **Wählen Sie den zweiten Track für den Swap-Vorgang.**

Bereits angewählter Track

Die Anzeigen von wählbaren Tracks blinken orange.
Drücken Sie die Statustaste des Swap-Tracks.

Wählbar: blinkt orange
Angewählt: leuchtet orange

4 **Swappen Sie die Tracks.**



Tracks, die geswappt werden

Cursor bewegen

ENTER **Drücken**

Neu-Aufnahme eines Track-Abschnitts (Punch-In/Out)

Mit Punch-In und Punch-Out können Sie einen Bereich einer aufgenommenen Datei neu aufnehmen. Am Punch-In-Punkt schaltet das Gerät von Wiedergabe auf Aufnahme und am Punch-Out-Punkt entsprechend wieder von Aufnahme auf Wiedergabe.
Der ***R8*** ermöglicht manuelles Punch-In/Out über die Tasten auf der Oberseite oder über den (optionalen) ZOOM-Fußschalter FS01 sowie automatisches Punch-In/Out: Dazu müssen Sie die Punch-In/Out-Punkte bereits vorher eingeben.

Manuelles Punch-In/Out

Sie können auch manuell in die Aufnahme ein-/aussteigen. Drücken Sie während der Wiedergabe REC, um an dieser Position in die Aufnahme einzusteigen.

Bereiten Sie den Track vor, den Sie mit Punch-In/Out aufnehmen möchten

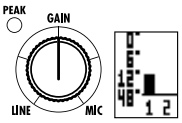
1

Ziehen Sie den Fader des Tracks auf, den Sie neu aufnehmen möchten.

2

Drücken Sie die Statustaste ein- bis zweimal, bis sie rot leuchtet.

Leuchtet rot: aufnahmebereit

3 

Passen Sie den Aufnahmepegel und das GAIN an den bereits aufgenommenen Abschnitt an.

Neuaufnahme durch Punch-In/Out

4 REW **Springen Sie zu einem Punkt vor dem Punch-In-Punkt.**

5 PLAY **Drücken Sie PLAY, um die Wiedergabe zu starten.** PLAY Leuchtet

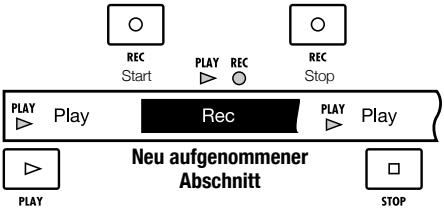
Spielen Sie (keine Aufnahme)

6 REC **Drücken Sie REC, um mit Punch-In in die Aufnahme einzusteigen.** PLAY Leuchtet REC Leuchtet

Spielen Sie (Aufnahme)

7 REC **Drücken Sie REC für Punch-Out (Aufnahme beendet) und starten Sie die Wiedergabe.** PLAY Leuchtet REC Leuchtet nicht

8 STOP **Drücken Sie, um die Wiedergabe (und Aufnahme, sofern nicht bereits geschehen) zu stoppen.** PLAY REC Leuchtet nicht



ANMERKUNG

- Punch-In/Out überschreibt die Aufnahme auf dem Track.
- Wenn der Track auf New Take eingestellt ist, wird der Track vor dem Punch-In und nach dem Punch-Out stumm geschaltet.
- Wenn der REC MODE auf Always New gestellt ist, wird eine neue Datei erzeugt.
- Mit der Softtaste UNDO machen Sie die Neu-Aufnahme rückgängig.

Automatisches Punch-In/Out

Wenn ein manuelles Punch-In/Out schwierig erscheint, können Sie die Punkte für automatisches Punch-In/Out auch vorher setzen.

Bereiten Sie den Track vor, den Sie mit Punch-In/Out aufnehmen möchten

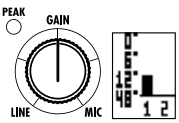
1

Ziehen Sie den Fader des Tracks auf, den Sie neu aufnehmen möchten.

2

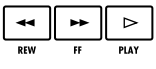
Drücken Sie die Statustaste ein- bis zweimal, bis sie rot leuchtet.

Leuchtet rot: aufnahmebereit

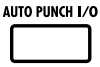
3 

Passen Sie den Aufnahmepegel und das GAIN an den bereits aufgenommenen Abschnitt an.

Geben Sie die Punch-In/Out-Punkte ein

4 

Navigieren Sie zur Startposition (Punch-In).

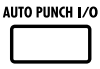
5 

Drücken Sie, um den Punch-In-Punkt zu setzen.

Darstellung im Display

6

Navigieren Sie zur Endposition (Punch-Out).

7 

Drücken Sie, um den Punch-Out-Punkt zu setzen.

Darstellung Im Display

ANMERKUNG

- Automatische Punch-In/Out-Punkte können nicht verändert werden. Sie müssen diese zuerst aufheben, um sie neu einzugeben.
- Wenn der REC MODE auf Always New gestellt ist, wird eine neue Datei erzeugt.

Probedurchlauf

1

Springen Sie zu einer Position vor dem Punch-In-Punkt.

2

Drücken Sie, um die Wiedergabe zu starten.

Nach dem Punch-In-Punkt wird der Track automatisch stummgeschaltet.

PLAY ▶ Leuchtet

Spielen Sie (keine Aufnahme)

Nach dem Punch-Out-Punkt wird das Track-Mute automatisch deaktiviert.

3

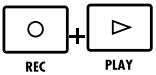
Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen.

PLAY ▷ Leuchtet nicht

Neuaufnahme mit Punch-In/Punch-Out

8

Springen Sie zu einer Position vor dem Punch-Out-Punkt.

9 

Starten Sie die Aufnahme mit REC und PLAY.

PLAY ▶ Leuchtet REC ○ Blinkt **Keine Aufnahme.**

Punch-In-Punkt erreicht

Spielen Sie PLAY REC ▶ ● Leuchtet **Aufnahme**

Punch-Out-Punkt erreicht

PLAY ▶ Leuchtet REC ○ Blinkt **Keine Aufnahme.**

10

Drücken Sie, um die Wiedergabe (und Aufnahme) zu stoppen.

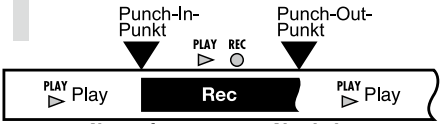
PLAY REC ▷ ○ Leuchtet nicht

Punch-In/Out abbrechen

11

Drücken Sie.

Die Anzeigen erlöschen im Display



Neu aufgenommener Abschnitt

Zusammenfassen mehrerer Tracks auf 1-2 Tracks (Bouncen)

Führen Sie einen Bounce durch, um mehrere Tracks auf 1-2 Tracks zu mischen und aufzunehmen. Man spricht dabei auch von „Ping-Pong-Aufnahme“.

Einstellungen für den Bounce-Ziel-Track

PROJECT > REC > BOUNCE TR

Beginnen Sie im obersten Screen

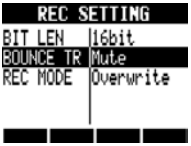
1 PROJECT **Drücken**

2 **Wählen Sie** REC.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie** BOUNCE TR.



Menü wechseln

Bounce-Ziel-Track einschließen

4 **Wählen Sie** Play.

Einstellung ändern

BOUNCE TR: Bounce-Ziel-Track	
Einstellung	
Mute	Schaltet den Bounce-Ziel-Track stumm (Vorgabe)
Play	Wiedergabe und Aufnahme des Bounce-Ziel-Tracks

5 **Kehren Sie zum Projektanfang zurück.**

Bouncen (Vorbereitung)

1 **Wählen Sie die Quell-Tracks (stellen Sie jeden Track auf Wiedergabe).**

Ein- bis zweimal drücken, bis die Anzeige grün leuchtet

Leuchtet grün: wiedergabebereit

2 **Wählen Sie den (die) Bounce-Ziel-Track(s).**

Ein- bis zweimal drücken, bis die Anzeige rot leuchtet.

Leuchtet rot: aufnahmebereit

HINWEIS

- Bouncen erzeugt eine neue Datei im selben Projekt.
- Wenn Sie als Bounce-Ziel einen Mono-Track angeben, werden die aufgenommenen Signale mono zusammengemischt. Wenn Sie ein per Stereo-Link verkoppeltes Track-Paar angeben, werden die Signale stereo gemischt.
- Sie können auch Eingangssignale an den INPUT-Buchsen in den Bounce einschließen.
- Informationen zum Einstellen der Sounds und zum Effekteinsatz finden Sie im Abschnitt „Mischung“ auf S.40.

Bounce-Vorgang (Durchführung)

3 **Drücken Sie ☐ unter BOUNCE.**

BOUNCE ON erscheint im Display

Anmerkung: Drücken Sie die Softtaste BOUNCE erneut, um den Bounce-Modus zu beenden.

4 **Drücken Sie ◄◄ REW, während Sie □ STOP halten, um zum Anfang zu wechseln.**

5 **○ REC + ▷ PLAY Drücken Sie, um die Aufnahme zu starten.**

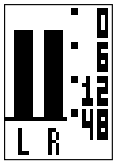
REC ● Leuchtet rot PLAY ► Leuchtet grün

6 **□ STOP Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen.**

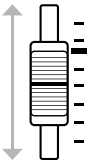
Passen Sie die Mischung an (Abhören)

1 **▷ PLAY Drücken Sie, um die Wiedergabe zu starten.**

2 **Stellen Sie das Mischungsverhältnis über Volume, Pan und EQ in jedem Track ein.**



Stellen Sie sicher, dass die Marke 0 dB auf den MASTER-Pegelanzeigen nicht erreicht wird



3 **□ STOP Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen.**

Track-Wiedergabe nach dem Bouncen

1 **Geben Sie die Bounce-Ziel-Tracks wieder.**

Statustasten ein- bis zweimal drücken, bis die Anzeige grün leuchtet

Leuchtet grün: wiedergabebereit

2 **Deaktivieren Sie die Wiedergabe der Bounce-Quell-Tracks.**

Statustasten ein- bis zweimal drücken, bis sie erlöschen

Leuchtet nicht: stummgeschaltet

3 **Drücken Sie ◄◄ REW, während Sie □ STOP halten, um zum Anfang zu wechseln.**

4 **▷ PLAY Drücken Sie, um die Wiedergabe zu starten.**

ANMERKUNG

- Diese Aktion kann durch Drücken der Softtaste UNDO widerrufen werden.
- Wenn Sie auf einen Stereo- oder zwei Mono-Tracks bouncen, stellen Sie das Pan im ungeraden Track auf L100 und im geraden auf R100 ein.

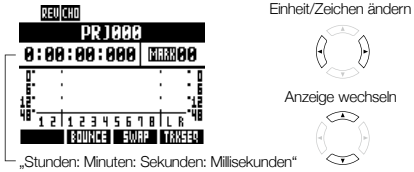
Zum gewünschten Abschnitt im Song navigieren

Der Counter im Display kann zum Anfahren (Locate) der gewünschten Position in Stunden: Minuten: Sekunden: Millisekunden oder in Takten–Beats–Ticks (1/48-tel Beat) genutzt werden.
Sie können auch Marker in einem Projekt setzen, um diese direkt anzufahren.

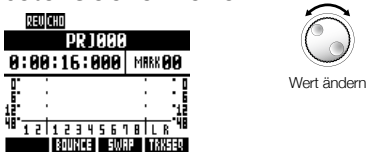
Navigation über den Counter

Zur Vorbereitung halten Sie den Recorder an, wählen das Projekt und beginnen im obersten Screen.

1 Wählen Sie Stunden: Minuten: Sekunden oder Bars–Beats–Ticks.



2 Geben Sie einen Wert ein.



ANMERKUNG

- Während der Aufnahme oder Wiedergabe ist die direkte Eingabe nicht möglich.

HINWEIS

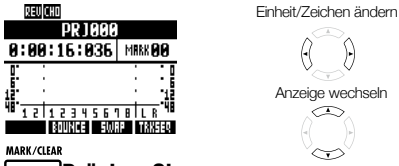
- Nach Schritt 2 können Sie die Wiedergabe ab der Counter-Position starten.
- Markieren Sie die Symbol-Anzeige
- MARK00 entspricht dem Counter 0 (Projekt-Anfang) und kann nicht verändert werden.

- Wenn Sie einen Marker vor einem bestehenden Marker anlegen, werden alle folgenden Marker um 1 nach oben gesetzt.
- Ein Projekt kann maximal 100 Marker inklusive des Null-Markers enthalten.

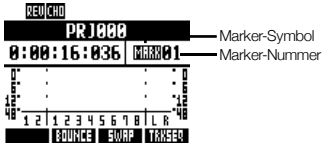
Marker erzeugen

Marker mit Hilfe des Counters hinzufügen

1 Beginnen Sie im obersten Screen. Stellen Sie den Counter auf die gewünschte Marker-Position.



2 MARK/CLEAR **Drücken Sie.**



Marker während der Aufnahme/Wiedergabe setzen

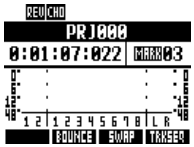
1 Starten Sie die Aufnahme oder Wiedergabe.

2 MARK/CLEAR **Drücken Sie.**

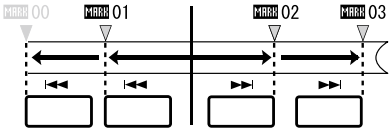
Marker-Position anfahren

Navigieren Sie mit den Tasten zwischen aufeinanderfolgenden Markern

1 **Mit den Tasten [ ] und [ ] wählen Sie den gewünschten Marker.**

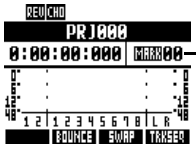


Projekt



Navigieren Sie mit dem **DATENRAD** zwischen aufeinanderfolgenden Markern

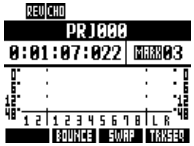
1 **Wählen Sie MARK.**



Blinkt

Einheit/Zeichen ändern

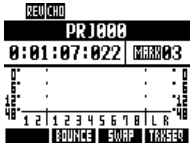
2 **Wählen Sie die Marker-Nummer.**



Werte ändern

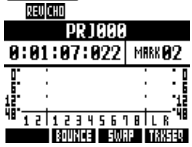
Marker löschen

1 **Mit den Tasten [ ] und [ ] wählen Sie den gewünschten Marker.**



Marker-Symbol unterlegt

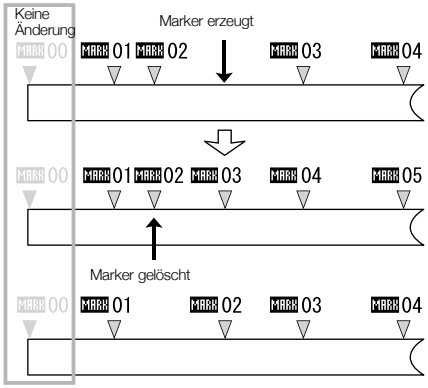
2 **MARK/CLEAR [ ] Drücken**



Der unterlegte Marker wird gelöscht und der vorherige Marker wird angezeigt.

ANMERKUNG

- Gelöschte Marker können nicht wiederhergestellt werden.
- MARK00 am Anfang kann nicht gelöscht werden.
- Drücken Sie die Taste **MARK/CLEAR** bei unterlegtem Marker-Symbol, um diesen Marker zu löschen. Drücken Sie **MARK/CLEAR**, wenn das Symbol nicht unterlegt ist, um einen Marker an dieser Position anzulegen.
- Wenn Marker zwischen anderen Markern erzeugt und gelöscht werden, werden alle Marker ab Anfang neu nummeriert.



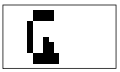
Schleifenwiedergabe eines Abschnitts (A-B Repeat)

Sie können eine Schleifenwiedegabe zwischen einem Anfangspunkt (A) und einem Endpunkt (B) in einem Projekt einrichten.

A-B-Punkte setzen

1 REW FF PLAY **Navigieren Sie zum Startpunkt.**

2 A-B REPEAT **Drücken**



Darstellung Im Display

3 FF PLAY **Navigieren Sie zum Endpunkt.**

4 A-B REPEAT **Drücken**

Darstellung Im Display

Schleifenwiedergabe über A-B Repeat

5 PLAY **Drücken Sie, um die Wiedergabe zu starten.**

6 STOP **Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen.**

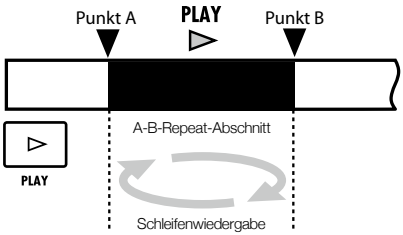
Repeat abbrechen und Punkte löschen

7 A-B REPEAT **Drücken Sie, um abzubrechen.**

Die Anzeigen erlöschen im Display

HINWEIS

- Wenn die Wiedergabe Punkt B erreicht, springt sie automatisch zu Punkt A und setzt die Wiedergabe fort.
- Während das Symbol A-B REPEAT eingeblendet wird, erfolgt die Wiedergabe in der Endlosschleife.
- Sie können diese Einstellungen während der Wiedergabe oder im Stop-Modus vornehmen.
- Wenn Sie Punkt B vor Punkt A setzen, erfolgt die Schleifenwiedergabe von Punkt B zu Punkt A.
- Um die Einstellungen zu ändern, drücken Sie die Taste **A-B REPEAT**, um sie aufzuheben, und folgen der Anleitung, um neue Einstellungen vorzunehmen.



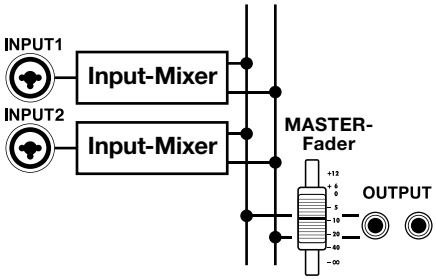
Überblick über das Mischen

Das ***R8*** verfügt über zwei eingebaute Mixer. Eingangssignale werden auf den Input-Mixer, Wiedergabesignale auf den Track-Mixer gespeist.
Mit den eingebauten Mixern können Sie die Pegel- und Panning-Einstellungen der einzelnen Eingangskanäle und Tracks sowie die Einstellungen des parametrischen 3-Band-Equalizers für die Tracks bearbeiten.

Input-Mixer

Dieser Mixer steuert die Eingangsverstärkung der an den **INPUT**-Buchsen anliegenden Signale und routet die Signale einzeln oder als Mix auf einen Aufnahme-Track.
Gleichzeitig können bis zu 8 Wiedergabe-Tracks abgehört und folgende **INPUT**-Parameter gesteuert werden:

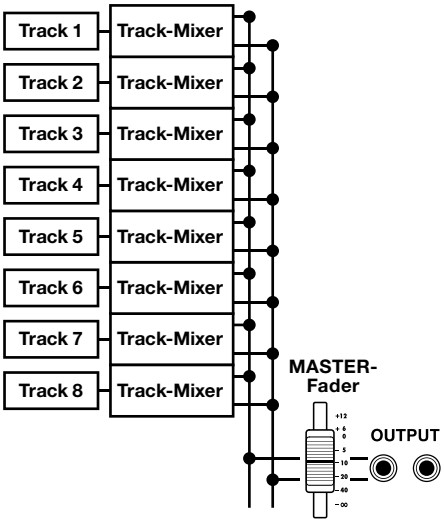
- Panning des Eingangssignals (PAN)
- Pegel der Send-Return-Effekte (REV SEND, CHO SEND)
- Aufnahmepegel des Eingangssignals (REC LEVEL)



Track-Mixer

Dieser Mixer dient zum Abmischen der Ausgangssignale der Aufnahme-Tracks in Stereo. Bearbeiten Sie den Pegel mit Hilfe der Fader.
Sie können außerdem unter anderem auch das Panning und die Equalizer-Einstellungen für die einzelnen Tracks bearbeiten.
Der Track-Mixer bietet Zugriff auf folgende Parameter:

- Track-Lautstärke (FADER)
- Track-Panning (PAN)
- Equalizer (EQ HI, EQ MID, EQ LO) (Die EQ-Einstellungen von Rhythmus-Pattern-Tracks sind nicht editierbar.)
- Pegel der Send-Return-Effekte (REV SEND, CHO SEND)
- Stereo-Link-Einstellungen (für Mono-Audio-Tracks)
- Track-Phase (INVERT) (Die Phase von Rhythmus-Pattern-Tracks ist nicht editierbar.)

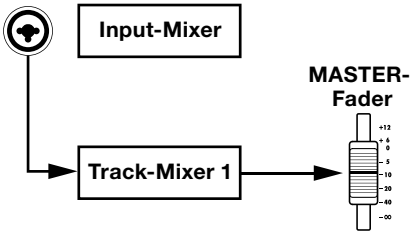


Eingangssignale und Mixer

Bei festgelegtem Zieltrack

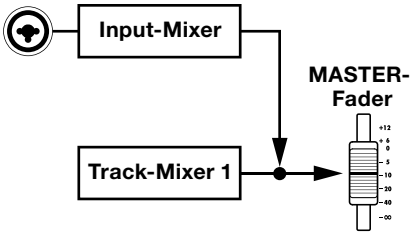
Sobald der Zieltrack für die Aufnahme festgelegt wurde, wird das Eingangssignal nicht mehr über den Input-Mixer geroutet. Stattdessen wird das Signal vom REC LEVEL zum Track-Mixer und dann zum Output geroutet.

Beispiel: Track 1 ist ausgewählt



Bei nicht festgelegtem Zieltrack

Wurde kein Zieltrack für die Aufnahme festgelegt, wird das Eingangssignal durch den Input-Mixer zum Output geroutet.



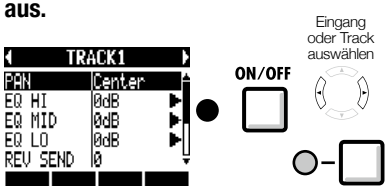
Einstellung von Pegel, EQ und Panning der Tracks

Mit dem Input- bzw. dem Track-Mixer legen Sie für die einzelnen Tracks Track-Parameter wie z. B. Panning-Einstellungen oder Effekt-Send-Pegel fest. Hier beschreiben wir die Einstellung der Track-Parameter.

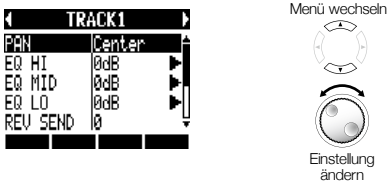
1 **PAN/EQ**

Drücken Sie.

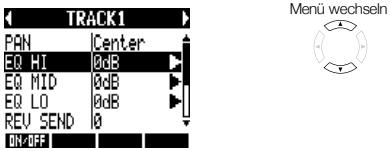
2 **Wählen Sie einen Eingang oder Track aus.**



3 **Wählen Sie einen Menüeintrag und seine Einstellung.**

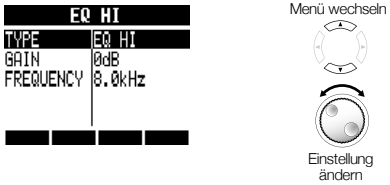


4 **Wählen Sie** EQ HI,EQ MID **oder** EQ LO.



ENTER **Drücken**

5 **Wählen Sie den gewünschten Eintrag und ändern Sie die Einstellungen.**



ANMERKUNG

- Mit Ausnahme der Phasen-Einstellung (INVERT) werden die Parameterwerte identisch auf den linken und rechten Kanal eines Stereo-Tracks übertragen.
- Einstellungen werden für jedes Projekt getrennt gespeichert.
- Für den MASTER-Track kann nur die Pegel-Einstellung bearbeitet werden (FADER-Position).
- Bei Rhythmus-Pattern-Tracks fehlen folgende Einstellungen: EQ HI, EQ MID, EQ LO, ST LINK und INVERT.

Im Folgenden finden Sie eine Übersicht über die Parameter der einzelnen Track-Typen.

Mono-Tracks: 1 – 8
Stereo-Tracks: 1/2 - 7/8

Display	Parameter	Wertebereich (Vorgabe)	Erklärung	Mono-Tracks	Stereo-Tracks	Master-Track
PAN	PAN	L100~R100 (Center)	Steuert das Track-PAN. Bei Stereo-Tracks wird die Balance zwischen linkem und rechtem Kanal eingestellt.	○	○	
EQ HI	Hub im Höhenbereich					
EQ HI	TYPE	EQ HI, HI CUT (EQ HI)	Hier senken Sie den Höhenbereich ab oder heben ihn an (EQ HI) oder filtern unerwünschte Höhenanteile (HI CUT). Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn EQ HI aktiv ist.	○	○	
	GAIN	–12 dB~12 dB (0 dB)	Steuert den EQ-Hub im Höhenbereich von -12 bis +12 dB. Dieser Parameter wird eingeblendet, wenn TYPE auf EQ HI eingestellt ist. Im Modus HI CUT wird er nicht eingeblendet.	○	○	
	FREQUENCY	500 Hz~18 kHz (8,0 kHz)	Steuert den EQ-Hub im Höhenbereich. Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn EQ HI aktiv ist.	○	○	
EQ MID	Hub im Mittenbereich					
EQ MID	GAIN	–12 dB~+12 dB (0 dB)	Steuert den EQ-Hub im Mittenbereich von -12 bis +12 dB. Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn EQ MID aktiv ist.	○	○	
	FREQUENCY	40 Hz~18 kHz (1,0 kHz)	Steuert den EQ-Hub im Mittenbereich. Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn EQ MID aktiv ist.	○	○	
	Q	0,1~2,0 (0,5)	Steuert die Filtergüte (-breite) im Mitten-Frequenzband. Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn EQ MID aktiv ist.	○	○	
EQ LOW	Hub im Bassbereich					
EQ LO	TYPE	EQ LO, LO CUT (EQ LO)	Hier senken Sie den Bassbereich ab oder heben ihn an (EQ LO) oder filtern unerwünschte Bassfrequenzen (LO CUT). Dieser Parameter wird eingeblendet, wenn EQ LO aktiv ist.	○	○	
	GAIN	–12 dB~+12 dB (0 dB)	Steuert den EQ-Hub im Bassbereich von -12 bis +12 dB. Dieser Parameter wird eingeblendet, wenn TYPE auf EQ LO eingestellt ist. Im Modus LO CUT wird er nicht eingeblendet.	○	○	
	FREQUENCY	40 Hz~1,6 kHz (125 Hz)	Steuert den EQ-Hub im Bassbereich. Dieser Parameter wird eingeblendet, wenn EQ LO aktiv ist.	○	○	
Effekt-Sendpegel						
REV SEND	REVERB SEND LEVEL	0~100 (0)	Steuert den Send-Level des Tracks für den Reverb-Effekt.	○	○	
CHO SEND	CHORUS/ DELAY SEND LEVEL	0~100 (0)	Steuert den Send-Level des Tracks für den Chorus/Delay-Effekt.	○	○	
FADER	FADER	0~127 (100)	Steuert die aktuelle Lautstärke.	○	○	○
ST LINK	STEREO LINK	On/Off (Off)	Aktiviert bzw. deaktiviert die Stereo-Link-Funktion, die zwei Mono-Tracks verkoppelt.	○	○	
INVERT	INVERT	On/Off (Off)	Aktiviert bzw. deaktiviert die Phaseninvertierung. In der Position Off ist die Phase normal, in der Stellung ON dagegen invertiert.	○	○	

ANMERKUNG

- Mit den Softtasten ON/OFF schalten Sie die Parameter EQ HI, EQ MID, EQ LO, REV SEND, CHO SEND und INVERT an/ab.
- Bei einem aktiven Stereo-Link wird der Parameter INVERT im ungeradzahligen Kanal als INVERT L und im geradzahligen Kanal mit INVERT R bezeichnet.

Einsatz der Send-Return-Effekte

Intern von den Mixern geroutete Send-Return-Effekte können auf die Eingangssignale des Input- bzw. Track-Mixers angewendet werden. Über den Send-Pegel können Sie den von dem Effekt bearbeiteten Signalanteil bestimmen und damit den Pegel des Send-Return-Effekts für jeden Eingang und Track.
Hier beschreiben wir die Auswahl eines Send-Return-Effekts und die Einstellung der Effektpegel der einzelnen Tracks.

Auswahl eines Effekts und Patches

1 **EFFECT**

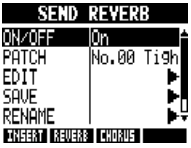
Drücken Sie.

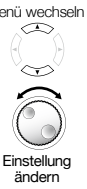
2 **Drücken Sie unter REVERB.**

ODER

Drücken Sie unter CHORUS.

3 **Wählen Sie ON/OFF und dort ON.**





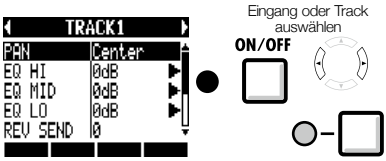
4 **Wählen Sie PATCH und dann das Patch.**

Einstellen der Stärke des Send-Return-Effekts für jeden Track

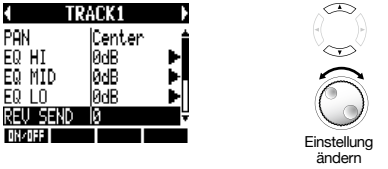
1 **PAN/EQ**

Drücken Sie.

2 **Wählen Sie einen Eingang oder Track aus.**



3 **Wählen Sie REV SEND oder CHO SEND und bearbeiten Sie die Einstellungen.**



Einsatz von Insert-Effekten mit Tracks

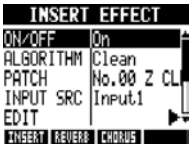
Insert-Effekte können auf bereits aufgenommene Tracks angewendet werden.

1 **EFFECT** **Drücken Sie.**

Bearbeiten der Effekt-Einstellungen

Drücken Sie unter INSERT, um den Insert-Effekt zu bearbeiten.

2 **Wählen Sie ON/OFF und dort ON.**



Menü wechseln

Einstellung ändern

3 **Wählen Sie INPUT SRC und stellen Sie den Track ein.**

Menü wechseln

Eingangsquelle auswählen

Display	Signalquelle
Input1, Input2	Ein Eingang
Input1/2	Beide Eingänge
Track1–Track8	Ausgang eines Mono-Tracks
Track1/2–Track7/8	Ausgang eines Stereo- oder zweier Mono-Tracks
Master	Signal vor dem MASTER-Fader

4 **Wählen Sie PATCH und stellen Sie es ein.**

Wählen das Patch, während Sie spielen, um den Effekt sofort zu hören.

Menü wechseln

Patch ändern

PLAY ▶ STOP

5 **Drücken Sie.**

Einsatz eines Mastering-Effekts

Verwenden Sie einen Mastering-Effekt als Insert-Effekt, um das finale Stereo-Signal beim Mix-Down auf den Master-Track zu bearbeiten. Wählen Sie einen MASTERING-Algorithmus aus, um das Signal vor dem MASTER-Fader zu bearbeiten.

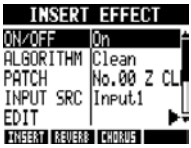
Insert-Effekt vor dem MASTER-Fader einsetzen

1 **EFFECT** **Drücken Sie.**

Bearbeiten der Effekt-Einstellungen

Drücken Sie unter INSERT, um den Insert-Effekt zu bearbeiten.

2 **Wählen Sie ON/OFF und dort ON.**



Menü wechseln

Einstellung ändern

3 **Wählen Sie ALGORITHM und dann Mastering.**

Menü wechseln

Einstellung ändern

4 **Wählen Sie INPUT SRC und dann Master.**

Menü wechseln

Einstellung ändern

5 **Wählen Sie PATCH und stellen Sie es ein.**

Wählen Sie das Patch, während Sie spielen, um den Effekt sofort zu hören.

Menü wechseln

Einstellung ändern

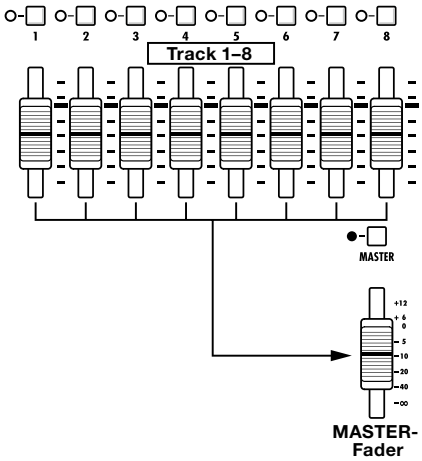
PLAY ▶ STOP

6 **EXIT** **Drücken Sie.**

ANMERKUNG

- Wenn der Insert-Effekt bereits vor dem MASTER-Fader eingesetzt wurde, kann er den Tracks weder während der Wiedergabe noch Aufnahme zugewiesen werden.
- Wenn Sie in Schritt 5 beim Einsatz des Mastering-Effekts Verzerrungen bemerken, starten Sie die Wiedergabe, überprüfen Sie den Klang der einzelnen Tracks und passen Sie gegebenenfalls deren Pegel an (wenn die Wiedergabe eines Tracks verzerrt klingt, passen Sie diesen Track an).
- Sie können zwischen Stereo-, Dual-, Mic- und Mastering-Algorithmen wählen. Wenn Sie den Algorithmus wechseln, wird Eingang 1 als Insert-Position festgelegt.

Signalfluss bei der Aufnahme des Master-Tracks



Mix-Down des Master-Tracks

Aufnahme des „finalen“ Stereo-Mix auf den für den Mix-Down vorgesehenen MASTER-Track. Die Signale werden durch den Master-Fader geroutet und dann auf dem Master-Track aufgenommen.

Aufnahme auf dem MASTER-Track

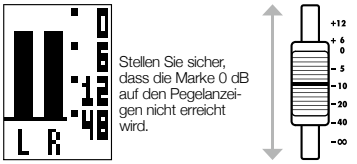
Anpassen der Signalpegel

1 **Wenn Sie STOP halten und REW drücken, wechseln Sie zum Anfang.**

Mit PLAY starten Sie die Wiedergabe.

Steuern Sie die Tracks während der Wiedergabe aus.

2 **Passen Sie den Signalpegel an, der den Master-Fader durchläuft.**



Stellen Sie sicher, dass die Marke 0 dB auf den Pegelanzeigen nicht erreicht wird.

3 **Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen.** (STOP)

Aufnahme auf dem Master-Track

4 **Drücken Sie die MASTER-Statustaste ein- bis zweimal, bis sie rot leuchtet.**

Leuchtet rot: aufnahmebereit

5 **Wenn Sie STOP halten und REW drücken, wechseln Sie zum Anfang.**

6 **REC + PLAY Drücken Sie, um die Aufnahme zu starten.**

7 **Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen.** (STOP)

ANMERKUNG

- Die Einstellungen für Pan, Balance sowie die Insert- und Send-Return-Effekte der einzelnen Tracks wirken sich auf die an den MASTER-Track ausgegebenen Signale aus.

Wiedergabe des Master-Tracks

1 **Drücken Sie die MASTER-Statustaste ein- bis zweimal, bis sie grün leuchtet.**

Leuchtet grün: wiedergabebereit

So werden alle übrigen Tracks gemutet und alle Effekte deaktiviert.

2 **Wenn Sie STOP halten und REW drücken, wechseln Sie zum Anfang.**

PLAY Drücken Sie, um die Wiedergabe zu starten.

3 **Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen.** (STOP)

Wiedergabe des MASTER-Tracks deaktivieren

4 **Drücken Sie die MASTER-Statustaste ein- bis zweimal, bis sie nicht mehr leuchtet.**

Aus: inaktiv

Die Stummschaltung der anderen Tracks wird aufgehoben und ihre Status-LEDs nehmen den ursprünglichen Status ein.

HINWEISE

- Jedes Projekt kann immer nur einen aktiven MASTER-Track haben.
- Sie können dem MASTER-Track eine bestehende Aufnahmedatei zuweisen.
- Selbst wenn Sie den Mix-Down in der Mitte eines Songs beginnen, wird immer eine neue Aufnahmedatei erzeugt.
- Die Signale, die den MASTER-Fader durchlaufen, liegen identisch am OUTPUT an.
- Diese Aktion kann durch Drücken der Softtaste UNDO widerrufen werden.
- Der finale Stereo-Mix auf dem Master-Track wird im WAV-Format gespeichert. Diese Datei kann auf einem Computer gespeichert und mit einem Brennprogramm auf CD gebrannt werden (siehe „Datenaustausch mit einem Computer (Kartenleser)“ auf S.103).

☞ Referenz: Fortlaufende Wiedergabe von Projekten (Sequence Play) S.98

Überblick über die Rhythmus-Funktionen

Beim ***R8*** können Sie Rhythmen mit Hilfe der eingebauten Drum-Sounds erzeugen.
Sie können beispielsweise Tracks Rhythmus-Patterns zuweisen, einfache Patterns loopen und als Metronom verwenden und mit Hilfe der Sequenzer-Funktion die Rhythmus-Begleitung für einen ganzen Song erzeugen (siehe S.72).

Drum-Kits

Das ***R8*** verfügt über 10 verschieden Drum-Kits – Gruppen mit 16 unterschiedlichen Percussion-Instrumenten, z. B. Bassdrums, Snares und Hi-Hats.
Über die Pads können Sie die einzelnen Sounds spielen und daraus Rhythmus-Parts erstellen.

R8 Drum-Kits
BASIC
STUDIO
LIVE
ROCK
POP
FUNK
JAZZ
ACOUSTIC
TECHNO
URBAN

Rhythmus-Patterns

Pro Projekt können 511 verschiedene Rhythmus-Patterns verwendet werden. (Jedes Pattern kann eine Schlagzeugspur von 1-99 Takten Länge enthalten.) Sie können bestehende Patterns bearbeiten und sogar neue Rhythmus-Patterns erstellen.

Rhythmus-Pattern-Tracks

Um ein Rhythmus-Pattern in einem Song zu verwenden, weisen Sie das Rhythmus-Pattern einem Track zu.
Tracks, denen ein Rhythmus-Pattern zugewiesen wurde, heißen Rhythmus-Pattern-Tracks.
Rhythmus-Pattern-Tracks bieten folgende Möglichkeiten:

- Spielen Sie sie mit den Pads und legen Sie die Wiedergabeoptionen fest (siehe „Spielen der Rhythmus-Patterns über Pads“ auf S.50).
- Steuern Sie sie über den Track-Sequenzer (siehe „Einsatz des Track-Sequenzers“ auf S.72).
- Geben Sie die Rhythmus-Pattern-Tracks wieder (siehe „Übersicht über die Track-Wiedergabe“ auf S.61).

Rhythmus-Pattern-Auswahl

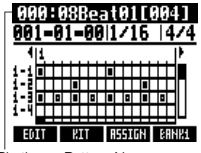
Ändern des Patterns

Wählen Sie ein Rhythmus-Pattern und geben Sie es wieder.

1 **RHYTHM**

Drücken Sie.

2 **Wählen Sie ein Rhythmus-Pattern.**



Pattern wechseln

Rhythmus-Pattern-Name

3 **Drücken Sie, um zu starten.**

PLAY

Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen.

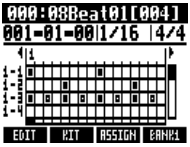
STOP

Wenn Sie STOP **halten und** REW **drücken, wechseln Sie zum Anfang.**

Ändern des Drum-Kits

Wechseln Sie den Drum-Sound.

1 **Drücken Sie** **unter** KIT.



2 **Wählen Sie ein Drum-Kit.**

Kit auswählen

ENTER **Drücken**

ANMERKUNG

- Die Drum-Kit-Einstellungen werden projektweise gespeichert.

Spielen der Rhythmus-Patterns über Pads

RHYTHM TOOL

Spielen Sie die anschlagsdynamischen Pads unterhalb der Track-Fader, um in Echtzeit Akzente hinzuzufügen.

1 **RHYTHM** **Drücken Sie.**

2 **Spielen Sie die Pads.**

KICK SNARE CLOSED HAT OPEN HAT CRASH RIDE TOM1 TOM2

Bänke umschalten

Sie können die Sounds der Pads ändern.

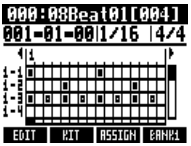
Drücken Sie unter BANK1.

Wählen Sie BANK1 für Drum-Kit-Sounds oder BANK2 für Percussion-Sounds.

Sounds wiederholen (Wirbel)

Sie können einstellen, dass ein Pad-Sound in einem bestimmten Intervall wiederholt wird. So können Sie z. B. Hi-Hat-Sechzehntel komfortabel eingeben.

1 **Drücken Sie unter EDIT.**



2 **Wählen Sie PAD ROLL und stellen Sie die Wiederholrate ein.**

Menü wechseln

Einstellung ändern

PAD ROLL: Wiederholintervall	
Einstellungen	
2/4 – 16/4	1/4 Noten x 2~16
3/8, 1/3, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32	Punktierte Viertel, Halbetriolen, Viertelnoten, punktierte Achtel, Viertelteriolen, Achtelnoten, Achteltriolen, Sechzehntel, Sechzehnteltriolen, Zweiunddreißigstel

3 REPEAT/STOP **Halten Sie REPEAT/STOP und drücken Sie das Pad, um einen Wirbel zu spielen.**

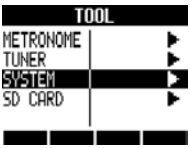
Wenn Sie **REPEAT/STOP** vor dem Pad loslassen, klingt der Roll auch nach dem Loslassen des Pads. Drücken Sie das Pad erneut, um die Funktion anzuhalten.

Ändern der Pad-Empfindlichkeit

Stellen Sie die Pad-Empfindlichkeit ein: Die Pads können anschlagsdynamisch gespielt werden oder die Sounds dynamisch unabhängig mit gleicher Lautstärke ausgeben.

1 **TOOL** **Drücken Sie.**

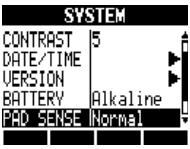
2 **Wählen Sie SYSTEM.**



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie PAD SENSE und stellen Sie den Wert ein.**



Menü wechseln

Einstellung ändern

PAD SENSE: Pad-Empfindlichkeit	
Einstellung	
Soft	Die Pad-Sounds werden unabhängig von der Anschlagsstärke mit geringem Pegel ausgegeben.
Medium	Die Pad-Sounds werden unabhängig von der Anschlagsstärke mit mittlerem Pegel ausgegeben.
Loud	Die Pad-Sounds werden unabhängig von der Anschlagsstärke mit hohem Pegel ausgegeben.
Lite	Höchste Empfindlichkeit — für hohe Pegel müssen Sie die Pads mit minimaler Anschlagsstärke spielen.
Normal	Mittlere Empfindlichkeit.
Hard	Niedrige Empfindlichkeit — für hohe Pegel müssen Sie die Pads mit großer Anschlagsstärke spielen.
EX Hard	Niedrigste Empfindlichkeit — für hohe Pegel müssen Sie die Pads mit extremer Anschlagsstärke spielen.

Rhythmus-Patterns den Tracks zuweisen

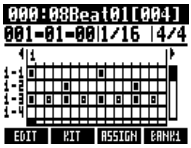
Um ein Rhythmus-Pattern in einem Song zu verwenden, weisen Sie es einem Track zu. Ein Track, dem ein Rhythmus-Pattern zugewiesen wurde, ist ein Rhythmus-Pattern-Track.
Rhythmus-Pattern-Tracks lassen sich über die Pads spielen oder mit Hilfe des Track-Sequenzers steuern.

Pattern über das RHYTHM-Menü zuweisen

1 **RHYTHM**

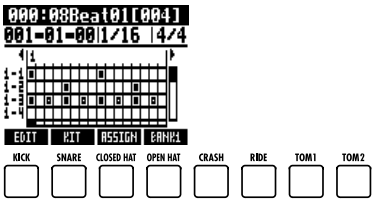
Drücken Sie.

2 **Wählen Sie ein Rhythmus-Pattern.**



Pattern wechseln

3 **Halten Sie [ ] unter ASSIGN gedrückt und drücken Sie das Pad des Tracks, dem Sie das Pattern zuweisen möchten.**

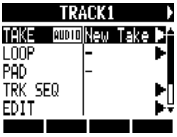


Pattern über das TRACK-Menü zuweisen

1 **TRACK**

Drücken Sie.

2 **Wählen Sie den Ziel-Track.**



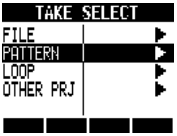
Track wählen

3 **Wählen Sie TAKE.**

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

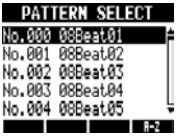
4 **Wählen Sie PATTERN.**



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

5 **Wählen Sie ein Rhythmus-Pattern.**



Pattern auswählen

ENTER **Drücken**

ANMERKUNG

- Wenn Rhythmus-Patterns mehreren Tracks zugewiesen und gemeinsam abgespielt werden oder Pattern mit vielen Note-On-Events abgespielt werden, werden aufgrund der eingeschränkten Polyphonie des Geräts eventuell nicht alle Events wiedergegeben.
- Ein Rhythmus-Pattern, das einem Track zugewiesen ist, kann nicht geloopt werden.
- Wenn Sie die Softtaste ASSIGN drücken, blinken die Pads der auf New Take eingestellten Tracks.
- Wenn Sie einen Rhythmus-Pattern-Track wiedergeben, wechselt die Leuchte der Statustaste des Tracks von Grün auf Orange.

HINWEIS

- Sie können das gewählte Rhythmus-Pattern wiedergeben.

  PLAY ▷ Pattern-Wiedergabe starten

  STOP □ Pattern-Wiedergabe stoppen

Erzeugen eines Rhythmus-Patterns

Sie können eigene Rhythmus-Patterns erstellen. Sobald die Vorbereitungen abgeschlossen sind, können Sie in Echtzeit oder über die Step-Eingabe ein Rhythmus-Pattern erstellen.

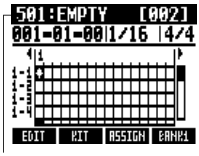
Erstellung von Rhythmus-Patterns vorbereiten

Wählen Sie ein Rhythmus-Pattern aus und legen Sie Takt-Anzahl, Taktmaß und Quantisierung fest. Sie können auch den für die Rhythmus-Patterns verfügbaren Speicher überprüfen.

1 **RHYTHM**

Drücken Sie.

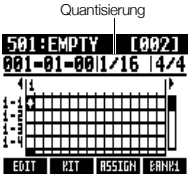
2 **Wählen Sie ein leeres Rhythmus-Pattern aus (Name: EMPTY).**



Rhythmus-Pattern-Name

Pattern wechseln

3 **Navigieren Sie zum Quantisierungsbereich und stellen Sie den Wert ein.**



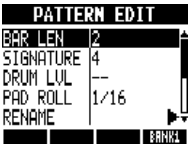
Cursor bewegen

Einstellung ändern

Quantisierung	
Einstellung	
1/4	Viertelnote
1/8	8-tel Note
1/8T	8-tel Triole
1/16	16-tel Note
1/16T	16-tel Triole
1/32	32-stel Note
Hi	Tick

4 **Drücken Sie unter EDIT.**

5 **Stellen Sie Takt-Anzahl und Taktmaß (Signature) ein.**

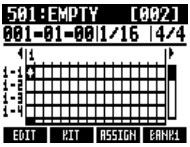


Menü wechseln

Einstellung ändern

BAR LEN: Anzahl der Takte	
Einstellbereich	
1 – 99	Anzahl der Takte
SIGNATURE: Taktmaß	
Einstellung	
1 – 8	Taktmaß (Anzahl Beats)
MEMORY	
Zeigt den aktuell belegten Speicher	

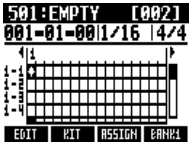
6 **Drücken Sie.**



Pattern in Echtzeit eingeben

Sobald die Vorbereitungen abgeschlossen sind, können Sie das Rhythmus-Pattern in Echtzeit erstellen, indem Sie die Pads zur Rhythmus-Begleitung (Metronom) spielen.

1 **Starten Sie die Eingabe. Drücken Sie ▷ (PLAY), während Sie ○ (REC) halten.**



2 **Spielen Sie die Pads im Rhythmus, um das Pattern aufzunehmen.**

3 **Sounds löschen:**

Drücken und halten Sie ▢ unter DELETE und drücken Sie ein Pad. Durch Drücken des Pads werden die bereits mit diesem Pad aufgenommene Daten gelöscht.

Drücken Sie ▢ unter ALL DEL, um alle aufgenommenen Daten aller Pads zu löschen.

4 **Beenden Sie die Eingabe.**

□ (STOP) Drücken

ANMERKUNG

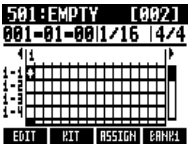
- Wenn Ihr Timing beim Spielen der Pads nicht ganz exakt ist, wird es je nach Quantisierungseinstellung dem Rhythmus angeglichen.
- Je nach Einstellung für die Pad-Empfindlichkeit wird auch die Anschlagstärke, mit der die Pads gespielt werden, aufgezeichnet.
- Sie können auch einen Vorzähler verwenden (siehe S.20).

Step-Eingabe für Rhythmus-Patterns

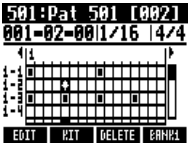
Sobald die Vorbereitungen abgeschlossen sind, können Sie das Rhythmus-Pattern Schritt für Schritt (Step-Eingabe) eingeben.

1 Starten Sie die Eingabe.

REC **Drücken**



2 Bewegen Sie den Cursor zu der Position, an der Sie Noten einfügen oder löschen möchten.



Cursor bewegen

REW **Einen Beat zurückgehen**

FF **Einen Beat weitergehen**

Die Takte sind horizontal, die Pads vertikal nummeriert dargestellt. Ein Schritt (Kästchen) entspricht der Auflösung der Quantisierung.

3 Spielen Sie ein Pad, um an der aktuellen Position eine Note einzugeben. Die Lautstärke hängt von der Anschlagstärke (und von der eingestellten Pad-Empfindlichkeit) ab.

ENTER **Drücken**

Um an der aktuellen Position eine Note mit einer bestimmten Lautstärke einzufügen, drücken Sie ENTER.

4 So löschen Sie die Eingabe oder ändern Sie die Lautstärke:

Drücken Sie unter DELETE, um die Note an dieser Position zu löschen.

Drehen Sie das Datenrad, um die Lautstärke der Note an dieser Position zu ändern.

Laut (hohe Velocity)

Leise (niedrige Velocity)

Drücken und halten Sie unter DELETE und drücken Sie das leuchtende Pad, um die Note an dieser Position zu löschen.

5 Beenden Sie die Eingabe.

STOP **Drücken**

ANMERKUNG

- Noten, deren Position aufgrund der aktuellen Quantisierungseinstellungen nicht angefahren werden können, können nicht gelöscht werden. Solche Noten werden als „X“ angezeigt.
- In Schritt 4 können Sie auch das Datenrad zum Eingeben bzw. Löschen von Noten verwenden.

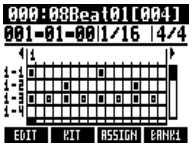
Rhythmus-Patterns kopieren

Sie können ein Rhythmus-Pattern kopieren, um beispielsweise ein neues Pattern anhand dieser Vorlage zu erstellen.

1 **RHYTHM** **Drücken Sie.**

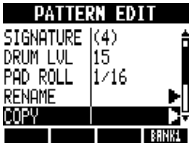
2 **Wählen Sie das zu kopierende Rhythmus-Pattern.**

Drücken Sie **unter** **EDIT**.



Pattern wählen

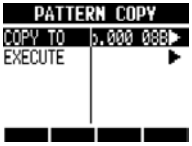
3 **Wählen Sie** COPY.



Menü wechseln

Drücken

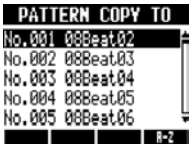
4 **Wählen Sie** COPY TO.



Menü wechseln

Drücken

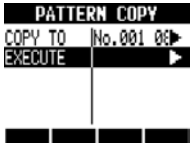
5 **Wählen Sie das Ziel für die Kopie.**



Pattern auswählen

Drücken

6 **Wählen Sie** EXECUTE.



Menü wechseln

Drücken

HINWEIS

- Im Schritt 5 können Sie die Reihenfolge der Pattern-Liste ändern.
- Drücken Sie die Softtaste A-Z, um die Patterns in alphabetischer Reihenfolge zu sortieren.
- Drücken Sie die Softtaste No., um die Patterns nummerisch zu sortieren.

Rhythmus-Patterns löschen

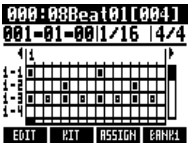
Sie können Rhythmus-Patterns löschen.

1 **RHYTHM**

Drücken Sie.

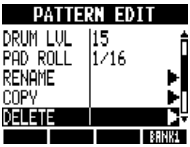
2 **Wählen Sie das zu löschende Rhythmus-Pattern.**

Drücken Sie **unter** **EDIT**.



Pattern wechseln

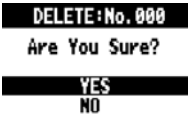
3 **Wählen Sie** DELETE.



Menü wechseln

Drücken

4 **Wählen Sie** YES.



Cursor bewegen

Drücken

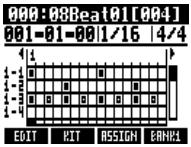
Rhythmus-Patterns umbenennen

Sie können Rhythmus-Patterns umbenennen.

1 **RHYTHM** **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie das gewünschte Rhythmus-Pattern.**

Drücken Sie unter EDIT.



Pattern wechseln

3 **Wählen Sie RENAME.**

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

4 **Ändern Sie den Namen.**

Cursor bewegen

Zeichen ändern

DELETE
Zeichen löschen

INSERT
Zeichen einfügen

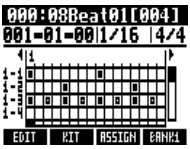
ENTER **Drücken**

Rhythmus-Patterns aus anderen Projekten importieren

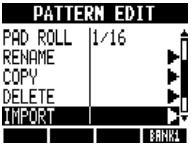
Sie können Rhythmus-Patterns aus anderen Projekten importieren.
Sie können entweder alle (All) oder einzelne Rhythmus-Patterns (Each) importieren.

1 **RHYTHM** **Drücken Sie.**

2 **Drücken Sie unter EDIT.**



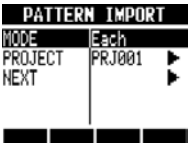
3 **Wählen Sie** IMPORT.



Menü wechseln

Drücken

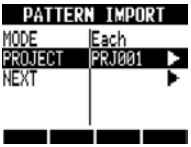
4 **Wählen Sie** MODE **und dann** All **oder** Each.



Menü wechseln

Einstellung ändern

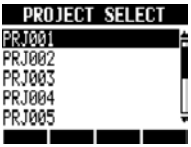
5 **Wählen Sie** PROJECT.



Menü wechseln

Drücken

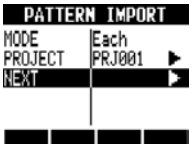
6 **Wählen Sie das Quell-Projekt**



Projekt auswählen

Drücken

7 **Wählen Sie** NEXT.



Menü wechseln

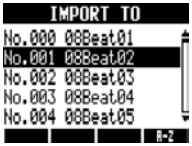
Drücken

8 **Wählen Sie das Rhythmus-Pattern für den Import (Stellung:** Each**).**

Pattern auswählen

Drücken

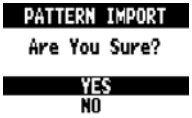
9 **Wählen Sie das Ziel-Rhythmus-Pattern für den Import (Stellung:** Each**).**



Pattern auswählen

Drücken

10 **Wählen Sie** YES.



Cursor bewegen

Drücken

ANMERKUNG

- Die Ziel-Rhythmus-Patterns werden überschrieben. In der Stellung All werden alle Rhythmus-Patterns im Projekt gelöscht. In der Stellung Each wird das als Ziel ausgewählte Rhythmus-Pattern gelöscht.
- In Schritt 8 oder 9 können Sie die Reihenfolge der Pattern-Liste ändern.
- Drücken Sie die Softtaste A-Z, um die Patterns alphabetisch zu sortieren.
- Drücken Sie die Softtaste No., um die Patterns nummerisch zu sortieren.

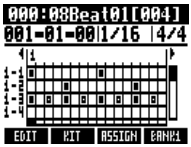
Lautstärke und Stereoposition einstellen

Sie können die Lautstärke sowie die Stereoposition eines Rhythmus-Patterns ändern.

1 **RHYTHM** **Drücken Sie.**

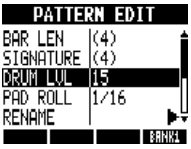
2 **Wählen Sie das Rhythmus-Pattern, das Sie verändern möchten.**

Drücken Sie unter EDIT.



Pattern wechseln

3 **Wählen Sie einen Menüeintrag und ändern Sie seine Einstellung.**



Menü wechseln

Einstellung ändern

DRUM LVL: Drum-Lautstärke	
Einstellung	
1–15	Drum-Lautstärke
POSITION: Drum-Positionierung	
Einstellung	
Listener	Das Drum-Kit ist aus Sicht des Publikums von links nach rechts angeordnet.
Player	Das Drum-Kit ist aus Sicht des Publikums von rechts nach links angeordnet.

ANMERKUNG

- Die POSITION-Einstellungen werden für jedes Projekt getrennt gespeichert.

Songs mit dem Sampler erzeugen

Mithilfe der Sampler-Funktionen des **R8** können Sie sehr einfach Backing-Tracks, Rhythmus-Parts und Guide-Spuren in hoher Klangqualität erzeugen. Mit diesen Funktionen können Sie unterschiedlichste Musikstücke erzeugen – von Demo-Songs bis zu fertig gemischten Aufnahmen.

1 Erstellen Sie einen Loop als Rhythmus-Spur für den Song.

Weisen Sie die mitgelieferten Loops Tracks (Pads) zu und stellen Sie diese auf Loop.
Stellen Sie Drum-Loops und anderes Material, das Sie inspiriert, zusammen und entwickeln Sie daraus eine Idee für Ihren Song.

☞ Referenz:
Mitgelieferte Drum-Loops Track zuweisen S. 63
Loops einstellen S. 64

2 Starten Sie die Wiedergabe des erstellten Rhythmus-Loops und nehmen Sie für weitere Loops Gitarre, Bass, Keyboard etc. auf.

Nehmen Sie weiter auf, bis Sie mit den Aufnahmen für Riff, Backing-Part und die anderen Teile des Songs zufrieden sind. Loopen Sie nur die Teile der Aufnahmen, die Ihnen gefallen.

☞ Referenz: Loops einstellen S. 64

3 Um weitere Phrasen für Loops aufzunehmen, wiederholen Sie Schritt 2.

Bereiten Sie alle Phrasen vor, aus denen Sie Ihren Song erstellen möchten.

4 Wenn Sie die Loops vorbereitet haben, spielen Sie sie über die Pads, um eine Song-Struktur zu erarbeiten.

Spielen Sie die Pads zum Rhythmus und überlegen Sie, wie Sie die Loops in eine schlüssige Abfolge bringen.

☞ Referenz: Spielen der Pads S. 66

5 Nachdem Sie die Song-Struktur festgelegt haben, erzeugen Sie eine Sequenz (Loop-Wiedergabedaten) für den ganzen Song.

Um eine Sequenz einzugeben, können Sie die Pads in Echtzeit zu einem Rhythmus (Metronom) spielen oder schrittweise eingeben. Auf diese Weise können Sie die Guide-Spuren wie Backing-Tracks und Rhythmus-Parts für einen ganzen Song erzeugen.

☞ Referenz: Erzeugen einer Sequenz S. 73

6 Spielen Sie die Sequenz ab und nehmen Sie dazu Gesang, Solo-Gitarre oder andere Teile auf.

Nehmen Sie die Hauptstimmen und -Instrumente synchron zu den Guide-Spuren auf.

Verwenden des Samplers

Der **R8** verfügt über eine Sampler-Funktion, mit der sich Audiodateien über die Pads spielen lassen. Sie können die mitgelieferten Loops oder kommerziell erhältliche Loops verwenden, um hochwertige Rhythmus-Tracks zu erstellen.

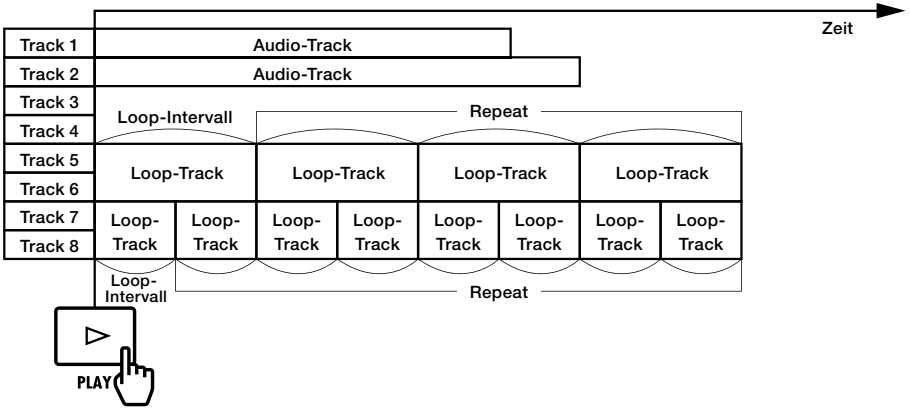
Loop-Tracks

Um die Sampler-Funktion zu verwenden, müssen Sie die Audio-Tracks zuerst auf Loop schalten. Solche Tracks werden dann als „Loop-Tracks“ bezeichnet und bieten die folgende Funktionalität:

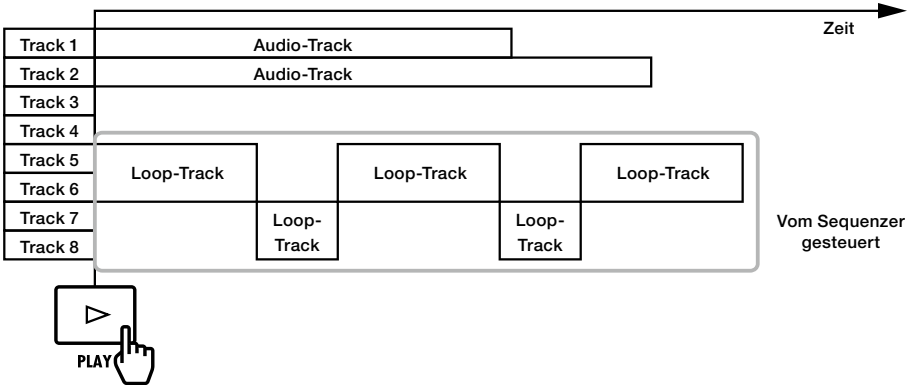
- Spielen Sie die Loops mit den Pads und stellen Sie ein, wie sie beim Einspielen wiedergegeben werden (siehe „Spielen der Pads“ auf S.66)
- Richten Sie die Loop-Wiedergabe für ein definiertes Intervall ein (siehe „Loops einstellen“ auf S.64)
- Steuern Sie sie über den Track-Sequenzer (siehe „Verwenden des Track-Sequenzers“ auf S.72)

Überblick Track-Wiedergabe

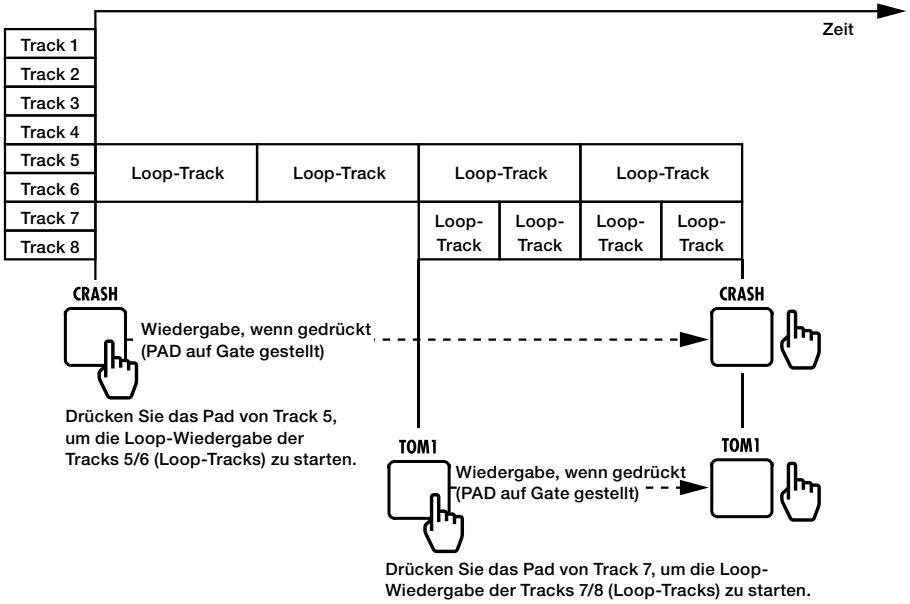
Wenn Sie Audio-Tracks mit der PLAY-Taste wiedergeben, werden die Dateien für gewöhnlich bis zum Ende abgespielt: Bei Loop- und Rhythmus-Pattern-Tracks wird jedoch das definierte Loop-Intervall in der Schleife wiedergegeben.



Wenn der Track-Sequenzer aktiv ist, werden Loop- und Rhythmus-Pattern-Tracks parallel zur Sequenz wiedergegeben.



Zur Wiedergabe über die Pads drücken Sie das Pad eines Loop- oder Rhythmus-Pattern-Tracks, um diesen Track wiederzugeben.
In der Abbildung unten wird ein Pad für die Tracks 7/8 (Loop-Track) zur Wiedergabe dieses Loops gedrückt, nachdem das Pad zur Wiedergabe des Tracks 5/6 (Loop-Track) bereits ausgelöst wurde. Zudem kann die Wiedergabe für jedes Loop-Track-Pad einzeln eingestellt werden (PAD-Parameter). In diesem Beispiel sind sie auf „Gate" eingestellt: Die Wiedergabe stoppt, wenn das Pad losgelassen wird (siehe „Spielen der Pads" auf S.66).



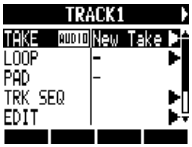
Mitgelieferte Drum-Loops den Tracks zuweisen

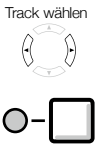
Um die Sampler-Funktion zu nutzen, müssen Sie Tracks zuerst Audiodateien und Rhythmus-Patterns zuweisen.
In diesem Beispiel zeigen wir, wie Sie die Loops auf der mitgelieferten SD-Karte zuweisen.

1 **TRACK**

Drücken Sie.

2 **Wählen Sie den Track aus, den Sie zuweisen möchten.**

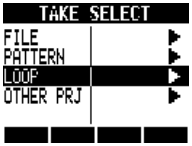




3 **Wählen Sie** TAKE.

ENTER **Drücken**

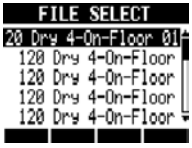
4 **Wählen Sie** LOOP.



FILE	Audiodateien im aktuellen Projekt
PATTERN	Rhythmus-Patterns
LOOP	Loops auf der SD-Karte
OTHER PRJ	Audiodateien in anderen Projekten

ENTER **Drücken**

5 **Wählen Sie einen Loop.**



ENTER **Drücken**

ANMERKUNG

- In einem neuen Projekt wird das Projekt-Tempo durch das BPM-Tempo der ersten Audiodatei bestimmt, die einem Track zugewiesen wurde.
- Im Menü LOOP können Sie die Loop-Dateien im Ordner LOOP auf der SD-Karte auswählen.
- Bei den Loops auf der SD-Karte handelt es sich um WAV-Dateien mit 44,1 kHz. Wenn die Projekt-Samplingrate auf 48 kHz eingestellt ist, wird daher „Invalid File“ eingeblendet und die Track-Zuordnung ist nicht möglich.

HINWEIS

- Audiodateien und Rhythmus-Patterns können auch bei der Auswahl wiedergegeben werden.

PLAY **Starten Sie die Wiedergabe.**

STOP **Stoppen Sie die Wiedergabe.**

Loops einstellen

Um die Sampler-Funktion zu verwenden, müssen Sie einen Track auf Loop stellen und so zum Loop-Track machen. Hier erklären wir, wie Sie diese Einstellung vornehmen.

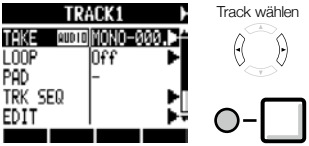
Track auf Loop schalten

Tracks können individuell auf Loop gestellt werden.

1 **TRACK**

Drücken Sie.

2 **Wählen Sie den Track, den Sie loopen möchten.**



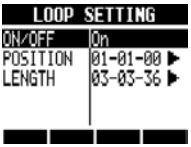
Track wählen

3 **Wählen Sie** LOOP.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

4 **Wählen Sie** ON/OFF **und dort** ON**, um die Loop-Wiedergabe zu aktivieren.**



Menü wechseln

Einstellung ändern

ANMERKUNG

- Wenn ein Track auf Loop gesetzt ist, leuchtet die Statustaste dieses Tracks orange statt grün, wenn er wiedergabebereit ist. Ein auf Loop gesetzter Track kann nicht aufnahmebereit geschaltet werden (die Anzeige leuchtet nicht rot). Darüber hinaus stehen folgende Funktionen für Loop-Tracks zur Verfügung:
  - Das Pad kann zum Triggern des Loops benutzt werden.
  - Durch Drücken von **PLAY** starten Sie die Loop-Wiedergabe.
  - Sequenz-Daten können aufgenommen werden.
- Wenn ein Rhythmus-Pattern einem Track zugewiesen ist, kann es nicht geloopt werden.

Loop-Intervall einstellen

Das Loop-Intervall (Startpunkt und Länge) kann für Loop-Tracks eingestellt werden.

1 **TRACK**

Drücken Sie.

2 **Wählen Sie den Track, der geloopt werden soll.**

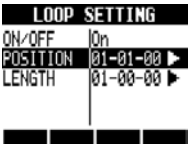
Track wählen

3 **Wählen Sie** LOOP.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

4 **Wählen Sie** POSITION.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

5 **Stellen Sie den Loop-Startpunkt ein.**

Startpunkt

Bewegen

Einstellung ändern

6 **Drücken Sie ☐ unter LENGTH, um die Loop-Länge einzustellen.**

Länge

Bewegen

Einstellung ändern

HINWEIS

- Mit den Softtasten **POSI** und **LENGTH** schalten Sie zwischen den Einstellungen für den Loop-Startpunkt und die Länge um.
- Sie können die Audiodatei dabei auch wiedergeben.

▷ PLAY **Starten Sie die Wiedergabe.**

□ STOP **Stoppen Sie die Wiedergabe.**

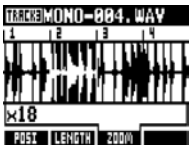
►► FF **Vorspulen**

◄◄ REW **Zurückspulen**

Wellenform heranzoomen

Um Start- und Endpunkt des Loops festzulegen, können Sie in die angezeigte Wellenform zoomen. Eine bis zu 32-fache Vergrößerung ist möglich.

Drücken Sie ☐ unter ZOOM, um zu zoomen.

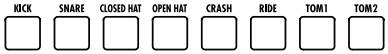


Einstellung ändern

Spielen der Pads

Um die Audiodatei bzw. das Rhythmus-Pattern, das einem Loop- oder Rhythmus-Pattern-Track zugewiesen wurde, abzuspielen, betätigen Sie das Pad unter dem zugehörigen Track-Fader.

1 **Spielen Sie ein Pad.**



REPEAT/STOP **Um die Loop-Wiedergabe zu aktivieren, spielen Sie ein Pad bei gehaltener REPEAT/STOP-Taste.**

REPEAT/STOP **Um die Loop-Wiedergabe zu stoppen, halten Sie REPEAT/STOP gedrückt und drücken das Pad erneut.**

Wiedergabe-Methode einstellen

Hier stellen Sie die Wiedergabe-Methode für die Pads ein.

1 **TRACK** **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie PAD und stellen Sie die Wiedergabe-Methode ein.**

Menü wechseln

Einstellung ändern

PAD: Wiedergabe-Methode	
Einstellung	
Repeat	Loop-Wiedergabe in der Schleife
Gate	Wiedergabe stoppt, sobald Sie das Pad loslassen
1Shot	Datei wird komplett wiedergegeben, auch wenn Sie das Pad loslassen

ANMERKUNG

- Wenn Sie ein Pad spielen, wird die Wiedergabe verzögert und auf die gewählte Quantisierung (Takt, Note) angepasst.
- Das Pad blinkt während der Wiedergabe.
- Wenn Sie die Wiedergabe anhalten, stoppt die Wiedergabe, wenn die Sequenz die gewählte Quantisierung (Takt, Note) erreicht.

Global Quantisierung zur Timing-Steuerung einstellen

Sie können das Gerät so einstellen, dass beim Spielen der Pads oder bei der Echtzeit-Eingabe von Sequenzer-Daten Timing-Schwankungen korrigiert und Noten auf Takte bzw. Beats ausgerichtet werden.

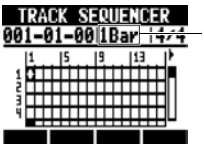
1 **TRACK** **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie TRK SEQ.**

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

3 **Navigieren Sie zum Bereich für die globale Quantisierung und ändern Sie die Einstellung.**



Cursor bewegen

Einstellung ändern

Globale Quantisierung	
Einstellung	
8Bars, 4Bars, 2Bars, 1Bar (Vorgabe)	8 Takte, 4 Takte, 2 Takte, 1 Takt
1/2, 1/2T, 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32	Halbe Note, Halbetriole, Viertelnote, Viertelntriole, Achtelnote, Achteltriole, Sechzehntelnote, Sechzehnteltriole, Zweiunddreißigstelnote
Hi	1 Tick (1/48-tel einer Viertelnote)

ANMERKUNG

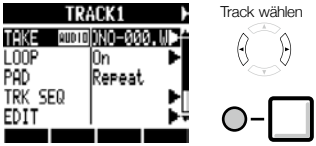
- Diese Einstellung wird für das gesamte Projekt vorgenommen.

BPM-Tempo eines Tracks ändern

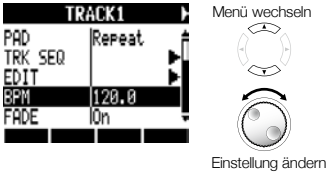
Das BPM-Tempo jedes Tracks wird automatisch berechnet, nachdem ihm eine Audiodatei zugewiesen wurde. Je nach Datei kann es aber sein, dass das errechnete Tempo nicht den tatsächlichen BPM entspricht.
In diesem Fall können Sie das BPM-Tempo wie folgt korrigieren. Das eingestellte Tempo einer Audiodatei wird benutzt, um das Tempo ohne Beeinflussung der Tonhöhe zu ändern.

1 TRACK **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie den Track, den Sie verändern möchten.**



3 **Wählen Sie** BPM **und ändern Sie die Einstellung.**



ANMERKUNG

- Das BPM-Tempo einer Audiodatei wird auf Basis von 4/4 errechnet.
- Bei der Aufnahme eines Tracks wird das aktuelle BPM-Tempo verwendet.

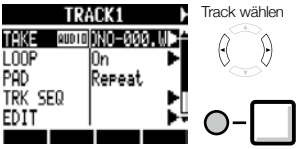
Audio-Tempo ohne Tonhöhen-Änderung verändern

TRACK

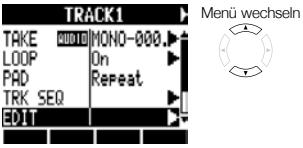
Wenn einem Track eine Audiodatei zugewiesen wurde, können Sie das Tempo der Datei ändern, ohne dabei die Tonhöhe zu verändern (Time-Stretching). Sie können die Änderung für alle Tracks gleichzeitig oder für einzelne Tracks durchführen. Beachten Sie, dass dabei die Originaldatei überschrieben wird.

1 TRACK **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie einen (oder alle) Track(s) zur Bearbeitung aus.**

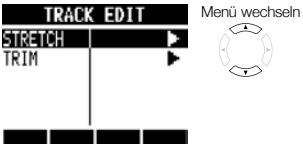


3 **Wählen Sie** EDIT.



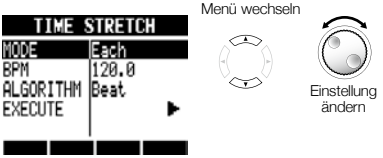
ENTER **Drücken**

4 **Wählen Sie** STRETCH.

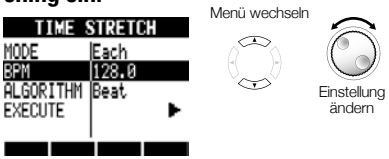


ENTER **Drücken**

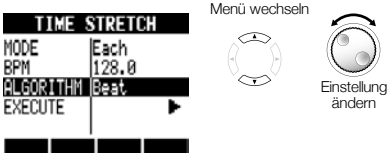
5 **Wählen Sie** MODE **und dann** Each**, um einzelne Tracks zu bearbeiten, oder** All**, um alle Tracks zu bearbeiten.**



6 **Wählen Sie** BPM **und stellen Sie das neue Tempo nach dem Time-Stretching ein.**

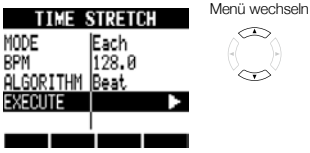


7 **Wählen Sie** ALGORITHM **und stellen Sie den Parameter für die Audiodatei ein.**



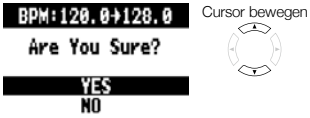
ALGORITHMUS	
Einstellung	
Beat	Stretching-Algorithmus für rhythmisches Material oder Audiodaten mit kurzen Noten
Tone	Stretching-Algorithmus für Songs und Audiomaterial mit langen Noten

8 **Wählen Sie** EXECUTE.



ENTER **Drücken**

9 **Wählen Sie** YES.



ENTER **Drücken**

ANMERKUNG

- Die STRETCH-Bearbeitung kann nicht rückgängig (UNDO) gemacht werden.
- Bei der STRETCH-Bearbeitung werden die Originaldateien überschrieben. Um die Originaldateien zu erhalten, legen Sie zuerst eine Kopie des Projekts und der Dateien an (siehe S. 93).
- Das BPM-Tempo jedes Tracks wird automatisch berechnet, wenn ihm eine Audiodatei zugewiesen wurde. Je nach Datei entspricht das errechnete Tempo jedoch nicht den tatsächlichen BPM. Stellen Sie in diesem Fall das BPM-Tempo jedes Tracks (TRACK > BPM) ein (siehe S. 67). Wenn das Tempo eines Tracks bei gleichbleibender Tonhöhe geändert werden soll, geschieht dies auf Basis des eingestellten BPM-Tempos.
- Das Tempo einer Audiodatei kann im Bereich von 50% bis 150% des Originaltempos eingestellt werden. Wenn das Stretch-Tempo außerhalb dieses Bereichs liegt, wird die Fehlermeldung „TRACK X is out of the setting range“ (X steht für die Track-Nummer) eingeblendet und der Vorgang abgebrochen.
- Wenn dem Track ein Rhythmus-Pattern zugewiesen ist, wird nach Schritt 3 der Screen Rhythmus-Pattern angezeigt.

HINWEIS

- Wenn Sie Time-Stretching für einzelne Tracks durchführen, können Sie eine Vorschau auf das Ergebnis anhören.

Drücken Sie, um die Wiedergabe zu starten.

Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen.

Audiodateien beschneiden (Trimmen)

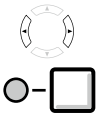
TRACK

Sie können über die Start- und Endpunkte einer Datei den benötigten Ausschnitt festlegen und die Bereiche außerhalb dieser Punkte löschen. Beachten Sie, dass dabei die Originaldatei überschrieben wird.

1 TRACK **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie den Track zum Trimmen aus.**

Track wählen



3 **Wählen Sie** EDIT.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

4 **Wählen Sie** TRIM.

Menü wechseln

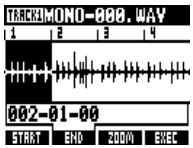
ENTER **Drücken**

5 **Stellen Sie den Startpunkt ein.**

Bewegen

Einstellung ändern

6 **Drücken Sie** ▭ **unter** END**, um die End-Position einzustellen.**

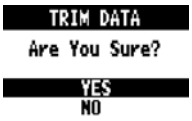


Bewegen

Einstellung ändern

7 **Drücken Sie** ▭ **unter** EXEC.

8 **Wählen Sie** YES.



Cursor bewegen

ENTER **Drücken**

ANMERKUNG

- Der TRIM-Vorgang kann nicht rückgängig (UNDO) gemacht werden.
- Der TRIM-Vorgang überschreibt die Originaldatei. Um die Originaldateien zu erhalten, legen Sie zuerst eine Kopie des Projekts und der Dateien an (siehe S. 93).
- Wenn dem Track ein Rhythmus-Pattern zugewiesen ist, wird nach Schritt 3 der Screen Rhythmus-Pattern angezeigt.

HINWEIS

- Mit den Softtasten START und END können Sie zwischen den Start- und Endpunkten für das Trimmen umschalten.
- Mit der Softtaste ZOOM können Sie die Wellenform zoomen.
- Während Sie Start- bzw. Endpunkt festlegen, können Sie die Audiodatei wiedergeben.

▷ PLAY **Starten Sie die Wiedergabe.**

□ STOP **Stoppen Sie die Wiedergabe.**

►► FF **Vorspulen**

◄◄ REW **Zurückspulen**

□ STOP + ◄◄ REW **Zum Startpunkt zurückkehren**

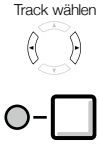
Fade-Ins und Fade-Outs einstellen

Bei der Wiedergabe normaler Audiodateien werden am Anfang bzw. Ende der Datei Fade-Ins bzw. Fade-Outs gesetzt. Bei Rhythmus-Tracks und anderen Sounds mit ausgeprägtem Attack können Sie diesen Effekt abschalten.

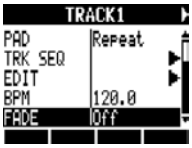
1 **TRACK**

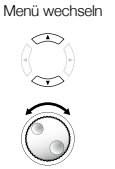
Drücken Sie.

2 **Wählen Sie einen Track, um ihn zu verändern.**



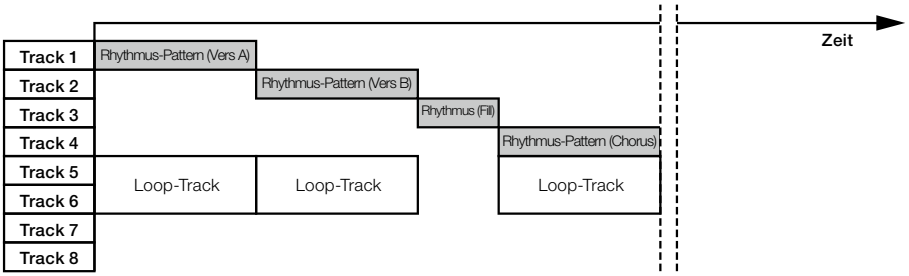
3 **Um den Effekt abzuschalten, stellen Sie** FADE **auf** Off**.**





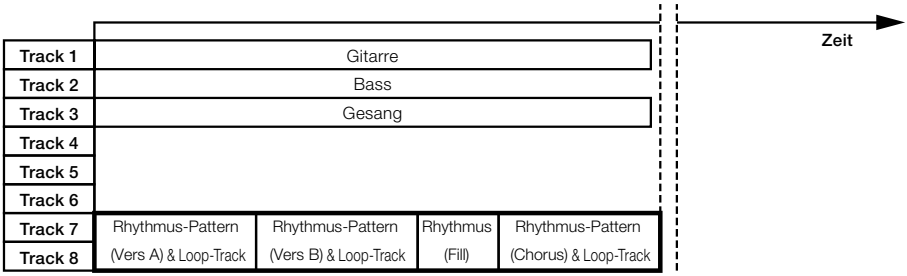
Überblick Track-Sequenzer

Mit dem Track-Sequenzer können Sie Rhythmus-Pattern- und Loop-Tracks in eine Wiedergabe-Reihenfolge bringen, um einen ganzen Song abzuspielen.
Jedes Projekt kann nur ein Arrangement mit Track-Sequenzer-Daten verwalten.



Während der Wiedergabe des Track-Sequenzers können Sie auf den Master-Track bouncen oder aufnehmen. Mit dieser Funktion können Sie Tracks freigeben, wenn diese knapp werden.
Bei der Anlage einer Sequenz können Sie auch Taktmaß-Änderungen anlegen. Wenn sich das Taktmaß ändert, wirkt sich das auf die Bars–Beats–Ticks im obersten Screen aus.

In dem Beispiel oben werden die Track-Sequenzer-Daten wiedergegeben und stereo auf die Tracks 7/8 gebounct (siehe Abbildung unten).
Nach dem Bouncen wird eine aus den Tracks 1-6 gemischte Stereodatei auf den Tracks 7/8 angelegt.
Da die Tracks 1–6 nicht mehr benötigt werden, können sie für neue Parts genutzt werden.
In diesem Beispiel dienen die Audio-Tracks 1–3 zur Aufnahme von Gitarre, Bass und Vocals (siehe „Aufnahme in eine neue Datei“ auf S.27).



Eine Stereodatei

Erzeugen einer Sequenz

Kombinieren Sie Rhythmus-Pattern- und Loop-Tracks, um daraus Sequenz-Daten inklusive Backings und Rhythmen für einen ganzen Track zu erstellen. Sie können eine Sequenz in Echtzeit oder mit der Step-Eingabe erzeugen.

Sequenz in Echtzeit erzeugen

Sie können eine Sequenz erzeugen, indem Sie die Pads in Echtzeit zu einem Rhythmus (Metronom) einspielen.

1 **TRACK**

Drücken Sie.

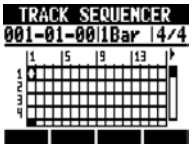
2 **Wählen Sie** TRK SEQ.

Menü wechseln

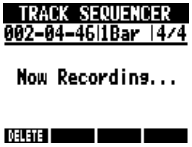
ENTER **Drücken**

3 **Um die Echtzeit-Eingabe zu starten, halten Sie** **und drücken** .

REC PLAY



4 **Spielen Sie die Pads im Rhythmus, um Daten einzugeben.**



5 **Um die Eingabe zu löschen, drücken und halten Sie** **unter DELETE.**

Bereits für einen Track eingegebene Daten werden durch Drücken des Pads gelöscht.

6 **Beenden Sie die Eingabe.**

Drücken

STOP

ANMERKUNG

- Etwaige Timing-Schwankungen beim Spielen der Pads werden über die Quantisierungs-Einstellungen korrigiert.
- Sie können auch einen Metronom-Vorzähler einrichten (siehe S.20).

Sequenz mit der Step-Eingabe erzeugen

Sie können jeweils einen Schritt für die Sequenz eingeben.

1 **TRACK**

Drücken Sie.

2 **Wählen Sie** TRK SEQ.

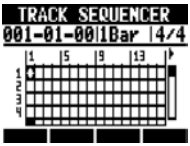
Menü wechseln

ENTER **Drücken**

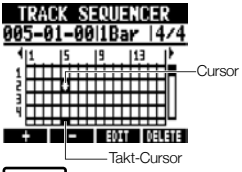
3 **Starten Sie die Step-Eingabe.**

Drücken

REC



4 **Bewegen Sie den Cursor zu der Position, an der Sie Daten einfügen oder löschen möchten.**



Cursor bewegen

1 Schritt zurück

REW

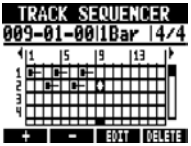
1 Schritt vor

FF

Drücken Sie neben + oder -, um die Schrittweite zu einem Takt, Beat bzw. einer 16-tel zu ändern.

5 **Zur Dateneingabe drücken Sie ein Pad oder ENTER.**

ENTER **ODER**



Note-On

Länge des Loops oder Rhythmus-Patterns

6 **Um Daten am Cursor zu löschen, drücken Sie unter DELETE.**

7 **Beenden Sie die Eingabe.**

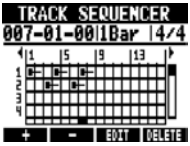
Drücken

STOP

Daten löschen

Bei der Step-Eingabe können Sie Daten vor oder hinter dem Cursor auf einmal löschen.

1 Bewegen Sie den Cursor zu der Position der Daten, die Sie löschen möchten.



Cursor bewegen

1 Schritt zurück

1 Schritt vor

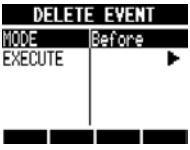
2 Drücken Sie ▢ unter EDIT.

3 Wählen Sie DEL EVENT.

Menü wechseln

Drücken

4 Wählen Sie MODE **und dann** Before **oder** After**, um Daten links oder rechts des Cursors zu löschen.**



Menü wechseln

Einstellung ändern

5 Wählen Sie EXECUTE.

Menü wechseln

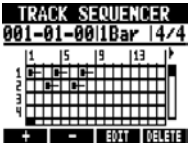
Drücken

Einfügen und Löschen von Beats

Wenn Sie eine Sequenz über die Step-Eingabe erzeugen, können Sie Beats einfügen bzw. löschen.
Sie können auch mehrere Beats einfügen oder löschen, die nicht in das Projekt-Taktmaß passen: Das Taktmaß wird dann nur für diesen Bereich geändert.

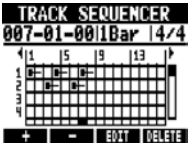
1 Starten Sie die Step-Eingabe.

Drücken



2 Drücken Sie unter + oder –, um die Schrittweite zu einem Takt, einem Beat bzw. einer 16-tel zu ändern.

3 Bewegen Sie den Cursor zu der Position, an der Sie Beats einfügen oder löschen möchten.



Cursor bewegen

1 Schritt zurück

1 Schritt vor

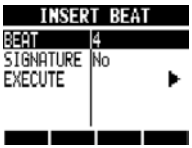
4 Drücken Sie unter EDIT.

5 Wählen Sie INS BEAT bzw. DEL BEAT, um Beats einzufügen bzw. zu löschen.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

6 Wählen Sie BEAT und geben Sie die Anzahl der Beats ein, die Sie einfügen bzw. löschen möchten.



Menü wechseln

Einstellung ändern

7 Stellen Sie SIGNATURE auf No, um das Taktmaß zu belassen, oder auf Add, um das Taktmaß zu ändern.

Menü wechseln

Einstellung ändern

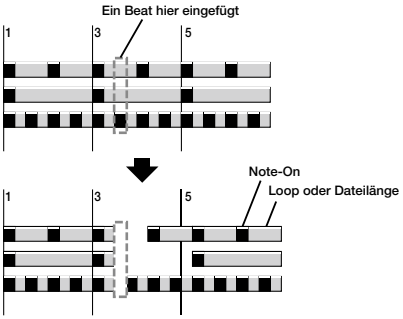
8 Wählen Sie EXECUTE.

Menü wechseln

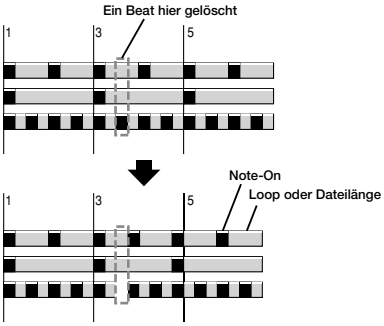
ENTER **Drücken**

ANMERKUNG

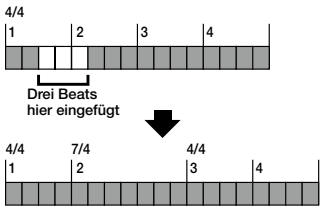
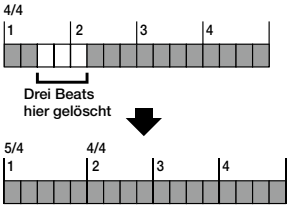
- Wenn Sie Beats einfügen, werden Loops und Audiodateien an der Einfügemarke abgeschnitten.



- Wenn Sie Beats löschen, werden Loops und Audiodateien innerhalb des gekürzten Bereichs entsprechend gekürzt.



- Wenn Sie Beats mit einem abweichenden Taktmaß einfügen bzw. löschen, ändert sich je nach Einstellung des Parameters SIGNATURE auch das Taktmaß des bearbeiteten Bereichs wie folgt.

SIGNATURE: Einstellung für Taktmaß	
Einstellung	
No	Das Taktmaß wird nicht geändert. Beats werden um den eingefügten bzw. gelöschten Bereich verschoben.
Add	Wenn Sie Beats einfügen, wird das Taktmaß des Takts geändert, der den zuletzt eingefügten Beat enthält. Wenn Sie z. B. 3 Beats in einen Song mit dem Taktmaß 4/4 einfügen, wird der Takt, der den dritten Beat enthält, zum 7/4-Takt erweitert.  Wenn Sie Beats löschen, wird das Taktmaß des Takts geändert, aus dem die Beats gelöscht werden. Wenn Sie beispielsweise 3 Beats aus einem Song mit dem Taktmaß 4/4 löschen, wird dieser Takt zum 5/4-Takt.  Es wird immer nur das Taktmaß eines Takts geändert, alle anderen Takte bleiben unverändert.

Wiedergabe einer Sequenz

Verwenden Sie die folgenden Methoden, um die erstellten Sequenzen wiederzugeben.

Wiedergabe im Track-Sequenzer-Screen

1 TRACK

Drücken Sie.

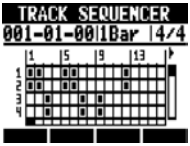
2 **Wählen Sie** TRK SEQ.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

3 **Drücken Sie.**

PLAY



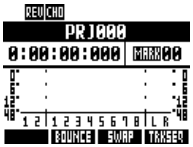
Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen.

STOP

Wenn Sie STOP **halten und** REW **drücken, kehren Sie zum Anfang zurück.**

Wiedergabe im obersten Screen

1 **Drücken Sie** TRACK **unter** TRKSEQ**, um den Track-Sequenzer an-/abzuschalten.**



2 **Drücken Sie.**

PLAY

Track-Sequenzer aktiviert

Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen.

STOP

Drücken Sie, um vorzuspulen.

FF

Drücken Sie, um zurückzuspulen.

REW

Wenn Sie STOP **halten und** REW **drücken, kehren Sie zum Anfang zurück.**

Überblick über die Effekte

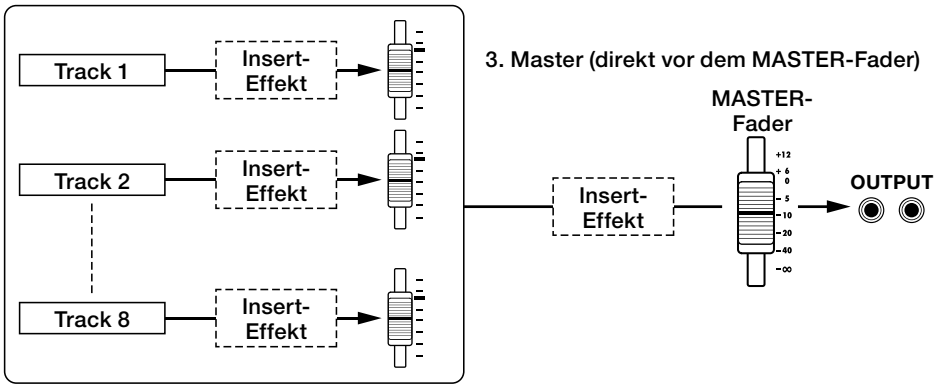
Der ***R8*** bietet zwei Effekt-Typen: Insert-Effekte und Send/Return-Effekte. Diese Effekte können gleichzeitig benutzt werden.
Die Effekte können nur mit der Projekt-Samplingrate 44,1 kHz benutzt werden.

Insert-Effekte

Der ***R8*** bietet verschiedene Insert-Effekte, die sich für die Aufnahme, z. B. von Bass und Gitarre, und das Mastering eignen. Insert-Effekte werden über spezifische Signalpfade eingebunden.
Insert-Effekte können abhängig von der Anwendung an folgenden Stellen eingeschliffen werden.

1. Input (aktivierte Inputs)

2. Track (aktivierte Tracks)

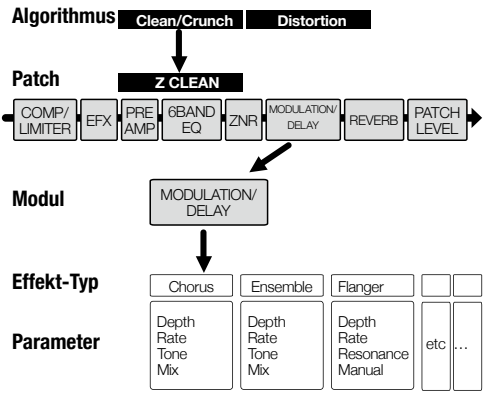


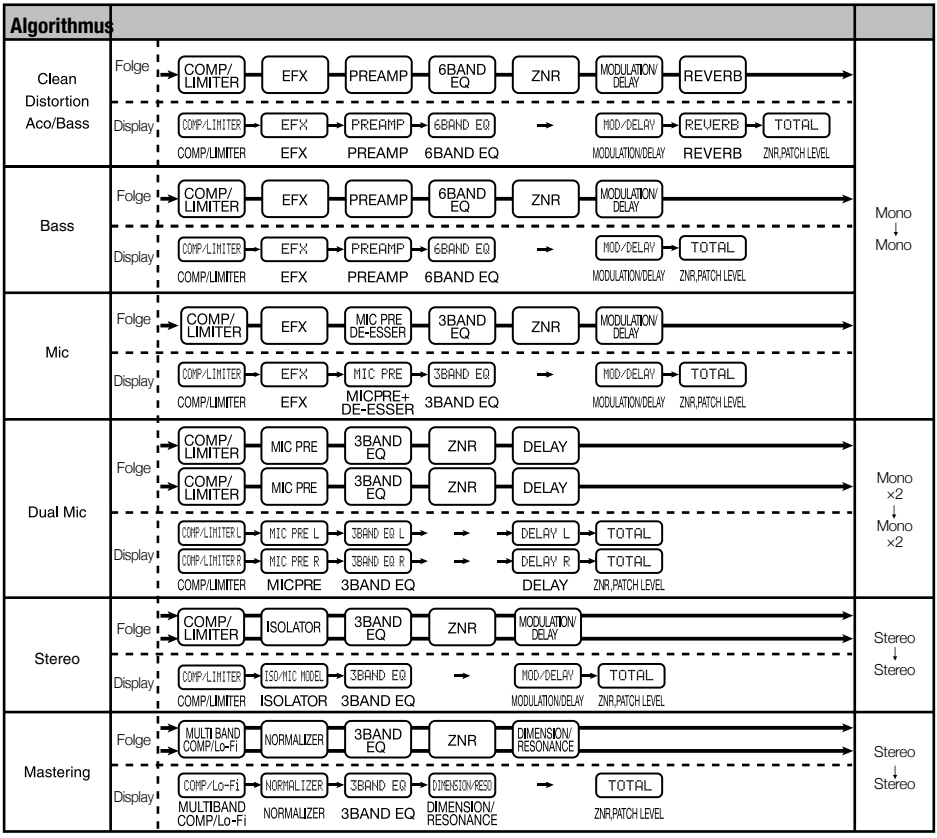
1. Input: Hinter dem Input: Das Eingangssignal kann mit dem Effekt aufgenommen werden (siehe „Insert-Effekte anwenden“ auf S.23).
2. Track: in einem Track: Sie hören den Effekt bei der Wiedergabe auf diesem Audio-Track (siehe „Anwendung von Insert-Effekten auf Tracks“ auf S.45).
3. Master: Direkt vor dem Master-Fader: Der Effekt kann für den Mixdown (Aufnahme der finalen Stereomischung auf dem Master-Track) benutzt werden (siehe „Einsatz eines Mastering-Effekts“ auf S.46).

Algorithmen und Patches

Insert-Effekte sind in Gruppen, den so genannten „Algorithmen“, für das jeweilige Instrument organisiert. Ein Algorithmus ist eine serielle Verschaltung von Effekt-Modulen wie Kompression, Distortion und Delay. Ein Effekt-Modul besteht aus zwei Elementen: Dem Effekt-Typ und seinen Parametern.
Ein „Patch“ ist die gespeicherte Kombination aus den Effekt-Typen und den Parametern für jedes Modul.

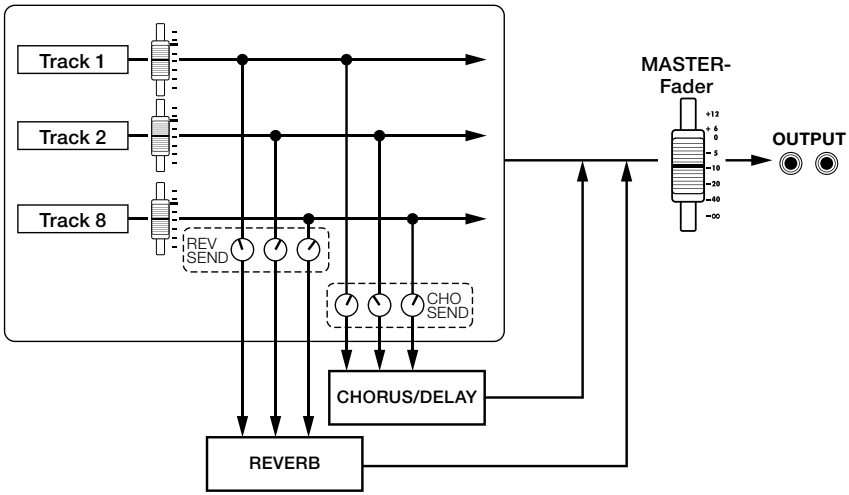
Algorithmus-Name	Display-Name	Anzahl der (vorprogrammierten) Patches
Clean- und Crunch-Sounds für Gitarren		
Clean/Crunch	**Clean**	30 (21)
Overdrive- und andere verzerrte Sounds für Gitarre		
Distortion	**Distortion**	50 (45)
Algorithmus zur Instrumenten-Simulation für Gitarre		
Aco/Bass SIM	**Aco/Bass**	20 (10)
Algorithmus zur Aufnahme von Bassgitarren		
Bass	**Bass**	30 (20)
Algorithmus für Vocals und andere Mikrofonaufnahmen		
Mic	**Mic**	50 (30)
Algorithmus für zwei separate Mic-Kanäle		
Dual Mic	**Dual Mic**	50 (30)
Algorithmus für Synths, die internen Mics und Stereoaufnahmen		
Stereo	**Stereo**	50 (40)
Algorithmus zur finalen Bearbeitung der Stereomischung		
Mastering	**Mastering**	30 (21)





Send-Return-Effekte

Send-Return-Effekte sind intern mit dem Send-/Return-Bus des Track-Mixers verbunden. Die Stärke der Send-Return-Effekte wird über die Track-Send-Pegel (Anteil des Signals, der auf den Effekt gespeist wird) bestimmt.
Wenn Sie den Send-Pegel in einem Track anheben, wird sein Signal in den Send-Return-Effekt gespeist. Das Signal durchläuft den Effekt und wird vor dem MASTER-Fader wieder zurückgeführt (geroutet) und mit dem Originalsignal des Tracks gemischt.



Algorithmus (Display-Name)	Anzahl der Patches (vorprogrammierte Patches)
REVERB (SEND REVERB)	30 (22)
CHORUS/DELAY (SEND CHORUS/DELAY)	30 (18)

Auswahl von Effekt-Patches

Wählen Sie das gewünschte Effekt-Patch. Bei einem Insert-Effekt wählen Sie einen Algorithmus, der für das Instrument oder die Anwendung geeignet ist.

1 EFFECT Drücken Sie.

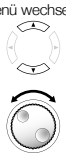
Zugriff auf die Effekt-Einstellungen

Drücken Sie unter **INSERT**, um einen Insert-Effekt auszuwählen.

Drücken Sie unter **REVERB**, einen Reverb-Send-Return-Effekt auszuwählen.

Drücken Sie unter **CHORUS**, einen Chorus/Delay-Send-Return-Effekt auszuwählen.

2 Wählen Sie ON/OFF und dort ON.



3 Wählen Sie einen Algorithmus (bei einem Insert-Effekt).

4 Wählen Sie ein Patch.

Patches editieren

Sie können die Effekt-Typen ändern und die Effekt-Parameter einstellen, um eigene Patches zu erstellen.

1 EFFECT Drücken Sie.

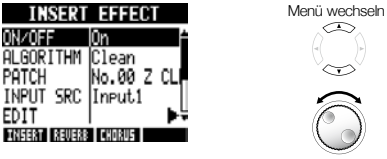
Zugriff auf die Effekt-Einstellungen

Drücken Sie unter INSERT, um einen Insert-Effekt zu wählen.

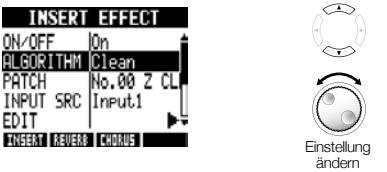
Drücken Sie unter REVERB, um einen Reverb-Send-Return-Effekt zu wählen.

Drücken Sie unter CHORUS, um einen Chorus/Delay-Send-Return-Effekt zu wählen.

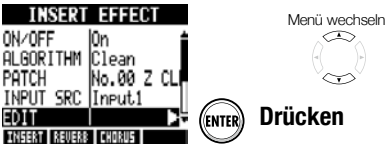
2 Wählen Sie ON/OFF und dort ON.



3 Wählen Sie einen Algorithmus und ein Patch.



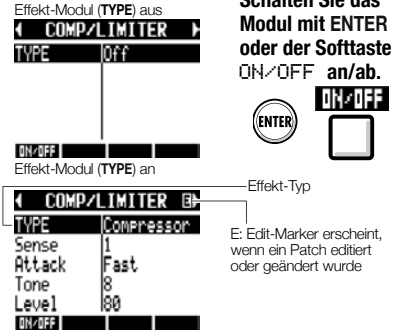
4 Wählen Sie EDIT.



Effekt-Module editieren

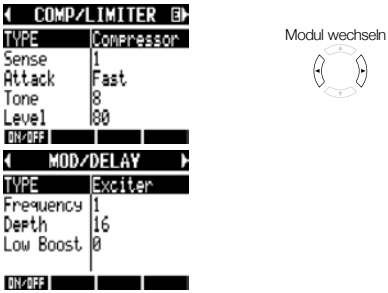
5 Schalten Sie den Effekt-Typ auf On und editieren Sie ihn.

Schalten Sie das Modul mit ENTER oder der Softtaste ON/OFF an/ab.



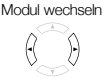
Auswahl von Effekt-Modulen

6 Wählen Sie das Effekt-Modul.

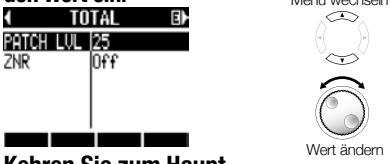


Patch-Pegel einstellen (finale Patch-Lautstärke)

7 Wählen Sie das Effekt-Modul TOTAL.



8 Wählen Sie PATCH LVL und stellen Sie den Wert ein.

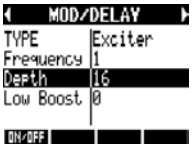


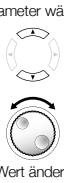
9 Kehren Sie zum Haupt-Effekt-Screen zurück.

EXIT Drücken

Effekt-Parameter einstellen

1 Wählen Sie einen Parameter und stellen Sie ihn ein.





HINWEISE

- Bei „Empty“-Patches wurde bisher kein Modul eingestellt.
- Stellen Sie den ZNR-Modulpegel im Modul-Screen TOTAL ein.
- Bei dem DUAL MIC ALGORITHM können Sie die Module des linken und rechten Kanals separat editieren. Wenn im Effekt-Modul-Namen „L“ angezeigt wird, ist der linke Kanal angewählt, bei „R“ entsprechend der rechte.

ANMERKUNG

- Sie können weder Algorithmen noch ihre Kombination und die Anordnung der Effekt-Module direkt editieren.
- Wenn Sie ein Effekt-Modul auf OFF schalten, werden alle Einstellungen inklusive des Typs und der Parameter deaktiviert.
- Wenn Sie zu einem anderen Patch wechseln, ohne das editierte Patch zu sichern (ein 'E' wird angezeigt), gehen die Änderungen verloren. Informationen zum Speichern von Patches finden Sie unter „Patches speichern“ auf S.86.

Patches speichern

Sie können ein Patch unter einer beliebigen Patch-Nummer im selben Algorithmus speichern. Sie können ein bestehendes Patch auch auf eine andere Position kopieren.

1 EFFECT Drücken Sie.

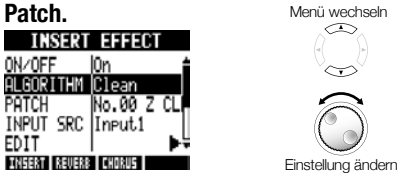
Zugriff auf die Effekt-Einstellungen

Drücken Sie unter **INSERT**, um einen Insert-Effekt auszuwählen.

Drücken Sie unter **REVERB**, einen Reverb-Send-Return-Effekt auszuwählen.

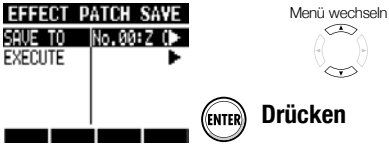
Drücken Sie unter **CHORUS**, einen Chorus/Delay-Send-Return-Effekt auszuwählen.

2 Wählen Sie den Algorithmus/das Patch.



3 Wählen Sie SAVE.

4 Wählen Sie SAVE TO.



5 Wählen Sie den Speicherort.

Lesen Sie auf der nächsten Seite, wie Sie ein Patch importieren

6 Wählen Sie EXECUTE.

ANMERKUNG

- Die Vorgehensweise ist für Insert- und Send-Return-Effekte identisch.
- Wenn Sie zu einem anderen Patch wechseln, ohne das editierte Patch zu sichern (ein 'E' wird angezeigt), gehen die Änderungen verloren. Speichern Sie Patches immer.
- Mit dem Befehl PATCH IMPORT können die Import-Quelle und das -Ziel aus unterschiedlichen Projekten stammen.

Import von Patches aus anderen Projekten

Sie können ein oder alle Patches, die in einem anderen Projekt erzeugt wurden, importieren und im aktuellen Projekt verwenden.

3 **Wählen Sie** IMPORT.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

4 **Wählen Sie** MODE **und dann** All **oder** Each.

Menü wechseln

Einstellung ändern

All	Importiert alle Patches aus dem Quell-Projekt
Each	Dient zur Auswahl und dem Import eines Patches aus der Quelle

Alle Patches importieren

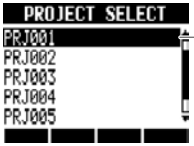
IMPORT > All

1 **Wählen Sie** PROJECT.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

2 **Wählen Sie das gewünschte Projekt.**



Projekt-Name der Import-Quelle

Projekt auswählen

ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie** NEXT.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

4 **Wählen Sie** YES.

Cursor bewegen

ENTER **Drücken**

Import eines Patches

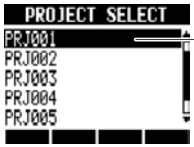
IMPORT > Each

1 **Wählen Sie** PROJECT.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

2 **Wählen Sie das gewünschte Projekt.**



Projektname der Import-Quelle

Projekt wählen

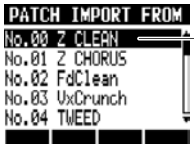
ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie** NEXT.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

4 **Wählen Sie das Patch.**



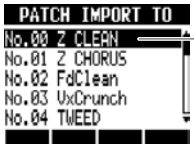
Patch-Nummer und -Name für die Import-Quelle

Patch wählen

Cursor bewegen

ENTER **Drücken**

5 **Wählen Sie das Ziel-Patch.**



Patch-Nummer und -Name für das Import-Ziel

Patch ändern

ENTER **Drücken**

6 **Wählen Sie** YES.

ENTER **Drücken**

Patches umbenennen

Sie können das aktuelle Patch umbenennen.

Patches umbenennen

Benennen Sie das aktuelle Patch um.

1 EFFECT Drücken Sie.

Zugriff auf die Effekt-Einstellungen

Drücken Sie unter INSERT, um einen Insert-Effekt auszuwählen.

Drücken Sie unter REVERB, einen Reverb-Send-Return-Effekt auszuwählen.

Drücken Sie unter CHORUS, einen Chorus/Delay-Send-Return-Effekt auszuwählen.

2 Wählen Sie ON/OFF und dort ON.

Menü wechseln

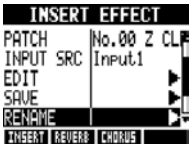
Einstellung ändern

3 Wählen Sie einen Algorithmus und ein Patch.

Menü wechseln

Einstellung ändern

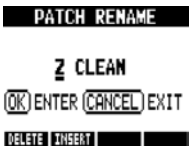
4 Wählen Sie RENAME.



Menü wechseln

ENTER Drücken

5 Ändern Sie den Namen.



ENTER Drücken

Cursor bewegen

Zeichen ändern

DELETE Zeichen löschen

INSERT Zeichen einfügen

Exklusiver Einsatz der Effekte für das Monitoring

Wenn ein Insert-Effekt einem Eingang zugeordnet wurde, wird das mit dem Effekt bearbeitete Signal normalerweise auf dem Track aufgenommen. Wenn Sie einen Insert-Effekt nur abhörseitig zuordnen, können Sie die Eingangssignale unbearbeitet auf den Tracks aufnehmen.
Zum Beispiel können Sie Gesang ohne einen Effekt aufnehmen, aber einen Mic-Insert-Effekt auf das Abhörsignal legen, um dem Sänger das Einsingen zu erleichtern.

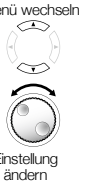
1 EFFECT Drücken Sie.

Zugriff auf die Effekt-Einstellungen

Drücken Sie unter **INSERT**, um einen Insert-Effekt auszuwählen.

2 Wählen Sie einen Algorithmus und ein Patch.

3 Wählen Sie REC SIG und nehmen Sie die Einstellung vor.



Wet	Die Aufnahme der Eingangssignale auf die Tracks erfolgt hinter der Insert-Effektbearbeitung (Vorgabe)
Dry	Die Aufnahme der Eingangssignale auf die Tracks erfolgt vor der Insert-Effektbearbeitung Allerdings wird das Eingangssignal abhörseitig über die Buchsen **OUTPUT** und **PHONES** mit dem Insert-Effekt bearbeitet.

HINWEIS

- Die hier vorgenommenen Einstellungen werden projektweise gespeichert.
- Bei Bedarf setzen Sie die Einstellung auf Wet zurück, bevor Sie weitere Parts aufnehmen.

Projekte und Audiodateien

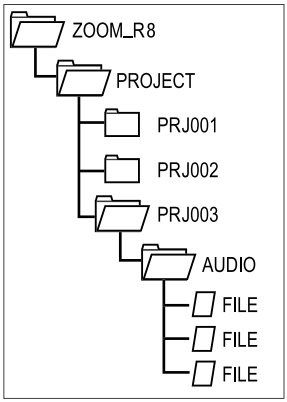
Der **R8** verwaltet die Daten und Einstellungen, die zur Wiedergabe von selbst erstellten Songs benötigt werden, in so genannten „Projects“. Die Track-Audiodaten werden als WAV-Dateien gespeichert.

In einem Projekt gespeicherte Daten

- Audiodaten für alle Tracks inklusive Master
- Mixer-Einstellungen
- Effekt-Einstellungen
- Marker-Informationen
- Metronom-Einstellungen
- Tuner-Einstellungen
- Sampler-Einstellungen
- Rhythmus-Einstellungen
- Track-Sequenzer-Einstellungen
- Recorder-Einstellungen

Projekte auf den SD-Karten

Wenn Sie ein Projekt erzeugen, wird ein gleichnamiger Ordner im Ordner PROJECT auf der SD-Karte angelegt.
Alle Daten dieses Projekts werden in diesem Ordner gespeichert. Die Audiodaten des Projekts werden im Unterordner AUDIO im Projekt-Ordner gespeichert.



Projekte schützen und auswählen

Schreibschutz für ein Projekt

PROJECT > PROTECT

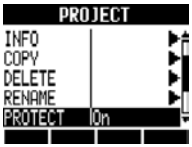
Sie können einen Schreib- und Löschschutz für das aktuelle Projekt einrichten, so dass sein Inhalt nicht verändert werden kann.

1 PROJECT **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie** PROTECT.

Menü wechseln

3 **Wählen Sie** On.



Ändern

ANMERKUNG

- Wenn ein Projekt geschützt ist, können Sie weder aufnehmen noch es editieren: Änderungen werden nicht auf der SD-Karte gespeichert. Zur Aufnahme oder Editierung in einem Projekt müssen Sie PROTECT auf Off schalten.
- Projekte, die nicht geschützt sind, werden automatisch auf der SD-Karte gesichert, wenn Sie das Gerät ausschalten oder ein anderes Projekt laden.
- Wir empfehlen Ihnen dringend, PROTECT nach Abschluss eines Musikstücks auf On zu schalten, um versehentliche Änderungen zu verhindern.

HINWEIS

- Dieses Symbol erscheint, wenn ein Projekt geschützt ist.

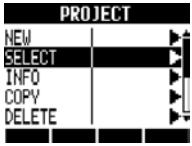
Auswahl eines Projekts

PROJECT > SELECT

Laden Sie ein auf der Karte gesichertes Projekt.

1 PROJECT **Drücken Sie.**

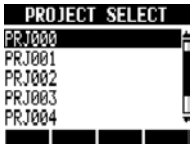
2 **Wählen Sie** SELECT.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie das Projekt.**



Projekt wechseln

ENTER **Drücken**

ANMERKUNG

- Die Wiedergabe und Aufnahme ist nur im aktuell geladenen Projekt möglich. Es können nicht mehrere Projekte gleichzeitig verwendet werden.

HINWEIS

- Wenn Sie den ***R8*** einschalten, wird automatisch das zuletzt geöffnete Projekt geladen.

Projekt- und Audiodatei-Informationen einblenden

Sie können Informationen zum aktuell geladenen Projekt und den Audiodateien (wie Name, Erstellungsdatum, Größe und Aufnahmelänge) einblenden.

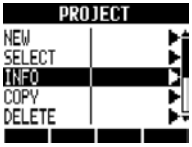
Projekt-Information

PROJECT > INFO

Öffnen Sie das Projekt, zu dem Sie Informationen erhalten möchten, und folgen Sie den Anweisungen, .

1 PROJECT **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie** INFO.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

3 **Überprüfen Sie die Informationen.**

Scrollen

PROJECT INFO: Projektinformation	
NAME	Projektname
DATE	Jahr/Monat/Zeitpunkt der Anlage
SIZE	Belegte Kartenkapazität
TIME	Aufnahmezeit
RATE	Samplingrate

HINWEIS

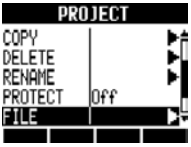
- Projekt- und Datei-Informationen können nur im Screen PROJECT INFO eingeblendet werden. Eine Editierung ist nicht möglich.

Audiodatei-Informationen

PROJECT > FILE > INFO

1 PROJECT **Drücken Sie.**

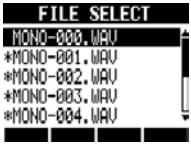
2 **Wählen Sie** FILE.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

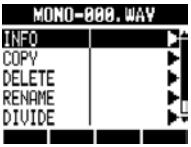
3 **Wählen Sie die Datei.**



Datei wählen

ENTER **Drücken**

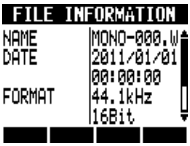
4 **Wählen Sie** INFO.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

5 **Überprüfen Sie die Informationen.**



Scrollen

FILE INFORMATION	
NAME	Dateiname
DATE	Jahr/Monat/Zeitpunkt der Anlage
FORMAT	Dateiformat
SIZE	Dateigröße
TIME	Dauer der Aufnahme

Projekte und Audiodateien kopieren

Sie können ein gespeichertes Projekt durch Kopie als neues Projekt anlegen.
Nachdem sie umbenannt wurde, kann eine Audiodatei innerhalb eines Projekts kopiert werden.

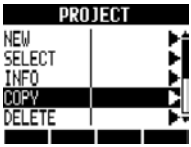
Kopieren eines Projekts

PROJECT > COPY

Öffnen Sie das zu kopierende Projekt und folgen Sie den Anweisungen.

1 PROJECT **Drücken Sie.**

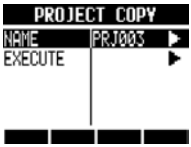
2 **Wählen Sie** COPY.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

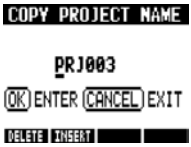
3 **Wählen Sie** NAME.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

4 **Ändern Sie den Projektnamen.**

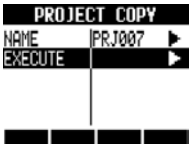


Cursor bewegen DELETE Zeichen löschen INSERT Zeichen einfügen

Zeichen ändern

ENTER **Drücken**

5 **Wählen Sie** EXECUTE.



ENTER **Drücken**

ANMERKUNG

- Ohne Namensänderung können Sie keine Kopie eines Projekts erstellen.

Kopieren einer Audiodatei

PROJECT > FILE > COPY

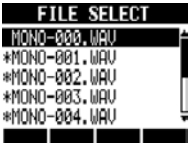
1 PROJECT **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie** FILE.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

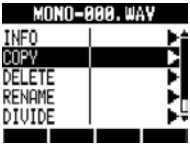
3 **Wählen Sie die Datei.**



Datei wählen

ENTER **Drücken**

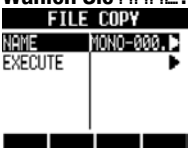
4 **Wählen Sie** COPY.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

5 **Wählen Sie** NAME.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

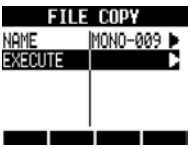
6 **Ändern Sie den Dateinamen.**

Cursor bewegen DELETE Zeichen löschen INSERT Zeichen einfügen

Zeichen ändern

ENTER **Drücken**

7 **Wählen Sie** EXECUTE.



ENTER **Drücken**

Projekt- und Audiodateinamen ändern

PROJECT

Sie können den Namen des aktiven Projekts und der Audiodateien ändern.

Ändern eines Projektnamens

PROJECT > RENAME

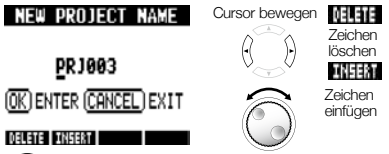
Öffnen Sie das Projekt, das Sie umbenennen möchten, und folgen Sie den Anweisungen.

1 PROJECT **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie** RENAME.

ENTER **Drücken**

3 **Ändern Sie die Zeichen.**



ENTER **Drücken**

ANMERKUNG

- Sie können nicht denselben Namen eines anderen Projekts verwenden.
- Der Projekt-Name wird auf den zugehörigen Projekt-Ordner im Ordner ZOOM_R8/PROJECT auf der SD-Karte übertragen.

HINWEIS

- Projektnamen
  Max. Zeichenzahl: 8
  Alphabet: A-Z (Großbuchstaben)
  Symbole: _ (Unterstrich)
  Zahlen: 0-9
- Dateinamen
  Max. Zeichenzahl: 219 (ohne Erweiterung)
  Alphabet: A-Z, a-z
  Symbole: (Leerzeichen) ! # $ % & ‘ ( ) +, - ;
  = @ [ ] ^ _ ` { } ~
  Zahlen: 0-9

Audiodateinamen ändern

PROJECT > FILE > RENAME

1 PROJECT **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie** FILE.

ENTER **Drücken**

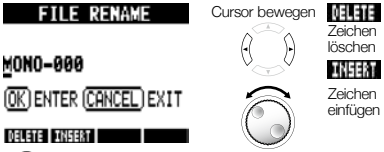
3 **Wählen Sie den Dateinamen.**

ENTER **Drücken**

4 **Wählen Sie** RENAME.

ENTER **Drücken**

5 **Ändern Sie die Zeichen.**



ENTER **Drücken**

Projekte und Audiodateien löschen

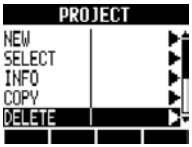
Sie können ein ausgewähltes Projekt oder eine Datei löschen.

Löschen eines Projekts

PROJECT > DELETE

1 PROJECT **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie** DELETE.



Menü wechseln

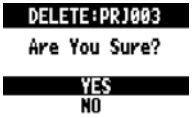
ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie das zu löschende Projekt.**

Projekt wechseln

ENTER **Drücken**

4 **Wählen Sie** YES.



Cursor bewegen

ENTER **Drücken**

Löschen einer Audiodatei

PROJECT > FILE > DELETE

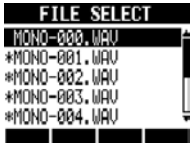
1 PROJECT **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie** FILE.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

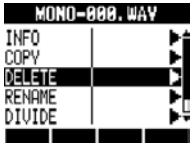
3 **Wählen Sie den Dateinamen.**



Datei wechseln

ENTER **Drücken**

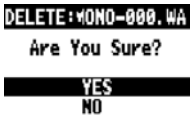
4 **Wählen Sie** DELETE.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

5 **Wählen Sie** YES.



Cursor bewegen

ENTER **Drücken**

ANMERKUNG

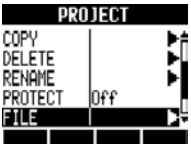
- Nach dem Löschen kann ein Projekt oder eine Datei nicht wiederhergestellt werden. Seien Sie beim Löschen daher vorsichtig.
- Wenn PROTECT für ein Projekt auf On gesetzt ist, kann es (und die zugehörigen Dateien) nicht gelöscht werden.

Audiodateien teilen

Sie können eine Audiodatei an einer beliebigen Stelle in zwei einzelne Dateien aufteilen.
Auf diese Weise entfernen Sie nicht mehr benötigte Aufnahmebereiche oder unterteilen lange Aufnahmen.

1 PROJECT **Drücken Sie.**

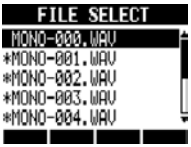
2 **Wählen Sie** FILE.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

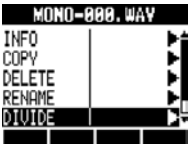
3 **Wählen Sie die Datei aus.**



Datei wählen

ENTER **Drücken**

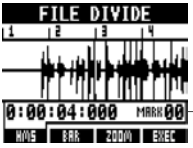
4 **Wählen Sie** DIVIDE.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

5 **Legen Sie den Schnittpunkt fest.**

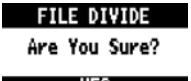


Wert ändern

Schnittpunkt festlegen

6 **Drücken Sie** ☐ **unter** EXEC.

7 **Wählen Sie** YES.



Cursor bewegen

ENTER **Drücken**

Mit den folgenden Tasten können Sie eine Datei abhören und den Schnittpunkt festlegen.

PLAY	Drücken Sie, um die Wiedergabe zu starten
STOP	Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen
FF	Drücken Sie, um vorzuspulen
REW	Drücken Sie, um zurückzuspulen
STOP + REW	Gleichzeitig drücken, um zum Datei-Anfang zu springen
	Mit den Markertasten navigieren Sie zu Markern

HINWEIS

- Wenn Sie eine Datei teilen, werden im selben Ordner automatisch Dateien mit neuen Namen erstellt. Der Name der Datei, die dem Teil vor dem Schnittpunkt entspricht, wird um den Buchstaben „A“ erweitert. Der Name der Datei, die dem Teil nach dem Schnittpunkt entspricht, wird um den Buchstaben „B“ erweitert.
- Die ursprüngliche Datei wird gelöscht.

Referenz:
Zum gewünschten Abschnitt in einem Song navigieren S.36

Aufnahmeformat und -Modus einstellen

Aufnahmeformat (Bitrate) einstellen

PROJECT > REC > BIT LEN

Sie können mit 16 Bit, dem normalen CD-Format, oder im hochwertigen 24-Bit-Format aufnehmen.

1 PROJECT **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie** REC.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie** BIT LEN.

Menü wechseln

4 **Stellen Sie die Bitrate ein.**

16-bit/24-bit

HINWEIS

- Beim Überschreiben wird die Bitrate der ursprünglichen Datei übernommen. Eine 16-Bit-Datei kann also nicht mit einer 24-Bit-Datei überschrieben werden.
- Einstellungen werden für jedes Projekt getrennt gespeichert.
- Die Voreinstellung ist 16bit.
- Wenn Sie mit 44,1kHz/24 Bit, 48kHz/16 Bit oder 48kHz/24 Bit aufnehmen, müssen Sie nach 16 Bit wandeln, um eine Audio-CD zu erzeugen.

Auswahl des Aufnahme-Modus

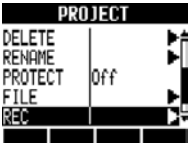
PROJECT > REC > REC MODE

Bei der Aufnahme können Sie wahlweise bestehende Aufnahmen überschreiben oder eine neue Aufnahme anlegen. Letzteres empfiehlt sich z. B. für Band- oder Drum-Aufnahmen, wo Sie mehrere Takes aufnehmen möchten.

1 PROJECT **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie** REC.

Menü wechseln



ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie** REC MODE.

Menü wechseln

4 **Wählen Sie den Aufnahme-Modus.**

Einstellung ändern

REC MODE: Aufnahme-Modus	
Einstellung	
Overwrite	Bisherige Aufnahmen werden überschrieben (Vorgabe)
Always New	Bestehende Aufnahmen bleiben gesichert, neue Aufnahme werden in neue Dateien geschrieben

PROJECT

Fortlaufende Wiedergabe von Projekten

Die Wiedergabe-Reihenfolge mehrerer Projekte wird über Playlists verwaltet.
Mit ihrer Hilfe können Sie Songs nacheinander wiedergeben, zum Beispiel als Live-Begleitung, oder diese auf einen externen Recorder überspielen.

Wiedergabe einer Playlist

PROJECT > SEQ PLAY > PLAY

1 PROJECT **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie** SEQ PLAY.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie die Playlist aus.**

Anzahl der Projekte in der Liste

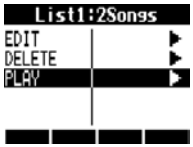
Liste wählen

Wenn die Liste keinen Song enthält, wird „Empty“ angezeigt

Playlist-Nummer

ENTER **Drücken**

4 **Wählen Sie** Play.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

Screen-Darstellung während der Wiedergabe

Playlist-Nummer

Projektname

Abgelaufene Wiedergabezeit

Wiedergabe-(Track-)Nummer

Die Wiedergabe endet am Ende des letzten Projekts.

HINWEIS

Tasten-Funktionen bei der Wiedergabe

PLAY	Wiedergabe ab Anfang des aktuellen Projekts
STOP	Wiedergabe stoppen und zum Anfang des aktuellen Projekts wechseln
REW + STOP	Wiedergabe ab Anfang des ersten Projekts (TR001)
FF	Wiedergabe stoppen und ab Anfang des nächsten Projekts starten
REW	Wiedergabe stoppen und ab Anfang des vorherigen Projekts starten

Playlists editieren

PROJECT > SEQ PLAY > EDIT

4 **Wählen Sie** EDIT.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

Projekte anmelden oder Playlist editieren

5 **Wählen Sie das erste Projekt (oder das zu ändernde Projekt).**

Anzeige des Listen-Endes

Tracks wechseln

DELETE INSERT

6 **Melden Sie das Projekt an.**

Projekt wählen

DELETE INSERT

7 **Jetzt können Sie weitere Projekte auswählen und einfügen.**

Tracks wechseln

DELETE INSERT

Projekt wechseln

DELETE INSERT

8 EXIT **Drücken Sie, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.**

Projekte aus einer Liste löschen

5 **Wählen Sie das zu löschende Projekt.**

Tracks wechseln

6 **Drücken Sie ☐ unter DELETE.**

Projekte in eine Liste aufnehmen

5 **Wählen Sie die Track-Nummer, die Sie einfügen möchten.**

Tracks wählen

6 **Drücken Sie ☐ unter INSERT.**

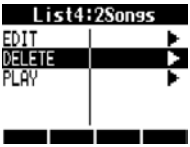
Das gewählte Projekt wird nun eingefügt

Eine Playlist löschen

PROJECT > SEQ PLAY > DELETE

Folgen Sie den Schritten 1–3 in „Wiedergabe einer Playlist“ auf der vorherigen Seite, um eine Playlist zu wählen und wie folgt zu löschen.

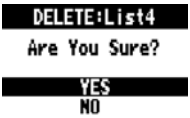
4 **Wählen Sie DELETE.**



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

5 **Wählen Sie YES.**



Cursor bewegen

ENTER **Drücken**

ANMERKUNG

- Wenn der Master-Track oder die dem Master-Track zugewiesene Datei gelöscht wird, wird die Playlist geleert.
- Weisen Sie die Aufnahmen, die Sie abhören möchten, dem Master-Track des Projekts zu, das Sie in einer Playlist anmelden.
- Um die Datei eines registrierten Projekts zu tauschen, stellen Sie den Master-Track ein und bearbeiten die Playlist.
- Die maximale Playlist-Anzahl ist 10. Jede Playlist kann bis zu 99 Projekte enthalten.
- Ein Projekt kann nicht angemeldet werden, wenn kein Master-Track eingestellt wurde oder die zugehörige Datei kürzer als 4 Sekunden ist.

☞ Referenz:
Mix-Down auf den Master-Track S.47

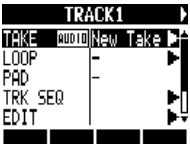
Audiodateien aus anderen Projekten laden

TRACK

Sie können Audiodateien aus anderen Projekten auf der SD-Karte kopieren und in das aktuelle Projekt importieren.

1 TRACK **Drücken Sie.**

2 **Wählen Sie den Track, dem Sie die Datei zuweisen möchten.**



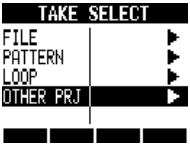
Track wählen

3 **Wählen Sie** TAKE.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

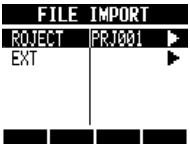
4 **Wählen Sie** OTHER PRJ.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

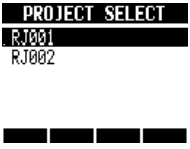
5 **Wählen Sie** PROJECT.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

6 **Wählen Sie das Projekt, das die gewünschte Datei enthält.**



Projekt auswählen

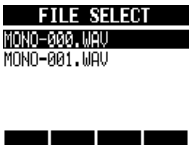
ENTER **Drücken**

7 **Wählen Sie** NEXT.

Menü wechseln

ENTER **Drücken**

8 **Wählen Sie die Datei, die Sie laden möchten.**



Datei wählen

ENTER **Drücken**

9 **Ändern Sie den Dateinamen.**

Cursor bewegen

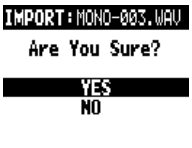
DELETE Zeichen löschen

INSERT Zeichen einfügen

Zeichen ändern

ENTER **Drücken**

10 **Wählen Sie** YES.



Cursor bewegen

ENTER **Drücken**

HINWEIS

- Projekte, deren Samplingrate von der des aktuellen Projekts abweicht, werden nicht angeboten. Wenn es keine Projekte mit derselben Samplingrate gibt, wird „No Project“ eingeblendet.

Überblick der USB-Funktionen

Auf der rechten Seite des **R8** sitzt eine USB-Buchse (Mini-Typ B).
Neben dem Anschluss des mitgelieferten USB-Netzteils an einer Steckdose zur Stromversorgung des **R8** können Sie das Gerät auch an einem Computer anschließen, um es als Kartenleser, Audio-Interface und Bedienoberfläche zu verwenden.

Kartenleser

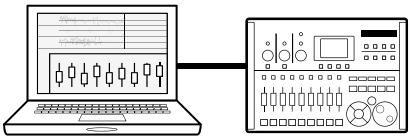
Sie können für Backups und das Wiederherstellen von Projekten über einen Computer auf die SD-Karte im **R8** zugreifen.
Zudem können Sie die Audiodaten auf dem **R8** auf einem Computer sichern und WAV-Dateien vom Computer in den **R8** laden.

Audio-Interface

Der **R8** kann als Schnittstelle zwischen dem Computer und Instrumenten und anderen Audiogeräten genutzt werden
Im Betrieb als Audio-Interface können Sie hochohmige Instrumente oder Mikrofone, die auf Phantomspeisung angewiesen sind, anschließen.

Bedienoberfläche

Sie können den **R8** zur Steuerung einer DAW-Software nutzen.
Über seine Fader und Tasten können Sie die Laufwerks- und Mischfunktionen Ihrer DAW-Software steuern.



ANMERKUNG

- Es können nur WAV-Audiodateien mit einer Samplingfrequenz von 44,1/48 kHz und einer Bitrate von 16 oder 24 Bit in den **R8** importiert werden.
- Um WAV-Dateien verwenden zu können, muss ihre Samplingrate mit der bei der Projekt-Anlage gewählten Samplingrate übereinstimmen (RATE).
- Dateinamen können bis zu 219 Zeichen lang sein (ohne Erweiterung). Die folgenden Zeichen sind erlaubt:
  Alphabet: A-Z, a-z
  Zahlen: 0-9
  Symbole: (Leerzeichen) ! # $ % & ‘ ( ) +, - ;
  = @ [ ] ^ _ ` { } ~
- Wenn der Name der importierten Datei Doppel-Bytes enthält, wird dem Namen „R8_“ vorangestellt: „R8_xxxxxx.WAV“.
- Sie können den **R8** über USB mit dem Computer, verbinden, wenn eines der beiden Geräte eingeschaltet ist.
- Wenn Sie den **R8** als Kartenleser oder Audio-Interface verwenden, können Sie ihn nicht gleichzeitig als Recorder verwenden.

HINWEIS

- OS-Kompatibilität Kartenleser
  Windows: Windows XP und höher
  Macintosh: Mac OS x 10.5 und höher
- Projekt-Daten werden im jeweiligen PROJECT-Ordner im ZOOM_R8-Ordner der SD-Karte gespeichert. Für jedes Projekt werden Ordner angelegt und verwaltet.
- Audiodaten werden als WAV-Dateien im AUDIO-Ordner des jeweiligen Projekt-Ordners gespeichert.
- Die in jedem AUDIO-Ordner enthaltene Datei „PRJINFO.TXT“ enthält die Namen und Track-Zuordnungen der Dateien.
- MASTER- und Stereo-Tracks sind Stereo-WAV-Dateien.

Weitere Informationen zum Betrieb mit dem Computer finden Sie im Audio-Interface-Handbuch auf der mitgelieferten SD-Karte.

Datenaustausch mit dem Computer (Kartenleser)

Sie können über einen Computer auf die SD-Karte des R8 zugreifen, um z. B. Projekt- und Audiodatei-Backups zu erstellen/wiederherzustellen oder Audiodaten, die mit einer DAW-Software erstellt wurden, zu importieren.

Backup von Projekten auf dem Computer

R8 -Projektdaten werden in Projekt-Ordnern auf der SD-Karte gespeichert. Um ein Projekt-Backup zu erstellen, kopieren Sie den Projekt-Ordner auf die Computer-Festplatte.
Die Ordner der SD-Karte sind wie folgt organisiert:
Ordner „ZOOM_R8“
> „PROJECT”-Ordner
> (Projekt-)Ordner*
*Projekt-Ordner tragen denselben Namen wie ihr Projekt.

Backup eines Projekts wiederherstellen

Um ein auf dem Computer gesichertes Projekt-Backup wiederherzustellen, kopieren Sie den Projekt-Ordner vom Computer in den Ordner „PROJECT” auf der SD-Karte des R8.
Die Ordner der SD-Karte sind wie folgt organisiert:
Ordner „ZOOM_R8“
> „PROJECT”-Ordner
> (Projekt-)Ordner*
*Projekt-Ordner tragen denselben Namen wie ihr Projekt.

Audiodaten des R8 auf einem Computer speichern

Audioaufnahmen werden im R8 als WAV-Dateien im Ordner „AUDIO“ auf der SD-Karte gespeichert.
Die Ordner der SD-Karte sind wie folgt organisiert:
Ordner „ZOOM_R8“
> „PROJECT”-Ordner
> (Projekt-)Ordner*
„AUDIO”-Ordner
*Projekt-Ordner tragen denselben Namen wie ihr Projekt.
Um WAV-Dateien auf den Computer zu sichern, kopieren Sie diese in den Ordner „AUDIO” auf der Computer-Festplatte.
Die in jedem „AUDIO“-Ordner enthaltene Datei „PRJINFO.TXT“ enthält die Namen und Track-Zuordnungen der Dateien.

Kopieren von WAV-Dateien von einem Computer auf den R8

Um WAV-Dateien von einem angeschlossenen Computer auf dem R8 zu sichern, kopieren Sie die WAV-Dateien in den Ordner „AUDIO“ auf der SD-Karte.
Die Ordner der SD-Karte sind wie folgt organisiert:
Ordner „ZOOM_R8“
> „PROJECT”-Ordner
> (Projekt-)Ordner*
„AUDIO”-Ordner
*Projekt-Ordner tragen denselben Namen wie ihr Projekt.
Um diese WAV-Dateien im R8 wiederzugeben, wählen Sie das Projekt und weisen die kopierten WAV-Dateien den Tracks zu.
(siehe „Ändern des Wiedergabe-Takes“ auf S.30)

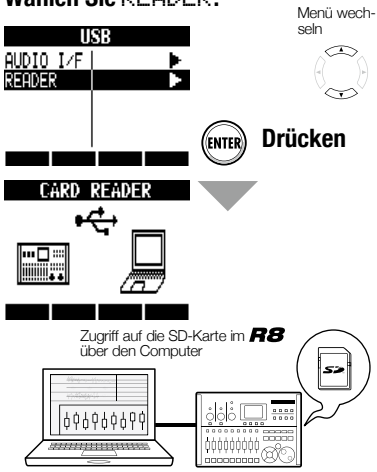
Kartenleser-Funktion verwenden

USB > READER

1 **Verbinden Sie den *R8* über ein USB-Kabel mit dem Computer und schalten Sie ihn ein.**

2 USB **Drücken**

3 **Wählen Sie** READER.



HINWEIS

- Um WAV-Dateien von einem Computer zu importieren, kopieren Sie sie in den Unterordner „AUDIO“ des Projekt-Ordners, in dem Sie die Datei verwenden möchten. Weisen Sie dann die Dateien den gewünschten Tracks im *R8* zu.

Verbindung trennen

1 **Um die Verbindung zu beenden, werfen Sie das *R8*-Laufwerks-Symbol auf ihrem Computer aus.** USB

2 **Drücken Sie** EXIT **oder** , **um die Verbindung zu trennen.**

3 **Wählen Sie** YES.

ANMERKUNG

- Es können nur WAV-Audiodateien mit einer Samplingfrequenz von 44,1/48 kHz und einer Bitrate von 16 oder 24 Bit in den *R8* importiert werden.
- Um WAV-Dateien in einem Projekt verwenden zu können, muss ihre Samplingrate mit der bei der Projekt-Anlage gewählten Samplingrate übereinstimmen (RATE).
- Dateinamen können bis zu 219 Zeichen lang sein (ohne Erweiterung). Die folgenden Zeichen sind erlaubt:
  Alphabet: A-Z, a-z
  Zahlen: 0-9
  Symbole: (Leerzeichen) ! # $ % & ‘ ( ) +, - ;
  = @ [ ] ^ _ ` { } ~
- Wenn der Name der importierten Datei Doppel-Bytes enthält, wird dem Namen „R8_“ vorangestellt: „R8_xxxxxx.WAV“.

HINWEIS

- OS-Kompatibilität Kartenleser
  Windows: Windows XP und höher
  Macintosh: Mac OS x 10.5 und höher
- Die in jedem AUDIO-Ordner enthaltene Datei „PRJINFO.TXT“ enthält die Namen und Track-Zuordnungen der Dateien.
- MASTER- und Stereo-Tracks sind Stereo-WAV-Dateien.

Weitere Informationen zum Betrieb mit dem Computer finden Sie im Audio-Interface-Handbuch auf der mitgelieferten SD-Karte.

Betrieb als Audio-Interface und Bedienoberfläche

Schließen Sie den ***R8*** an einen Computer an, um ihn als Audio-Interface sowie als Bedienoberfläche für Ihre DAW-Software zu verwenden.

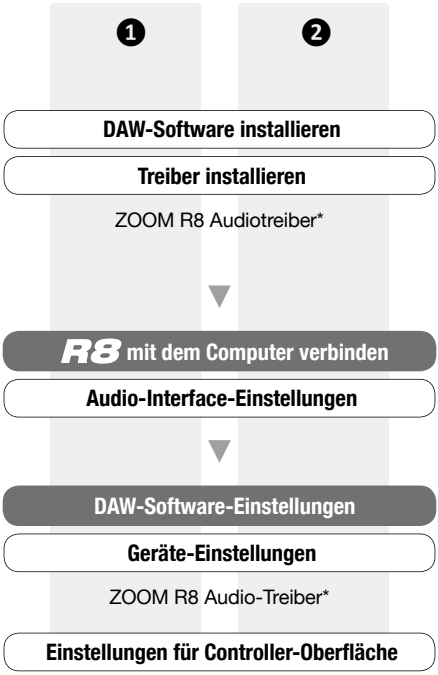
Betrieb als Audio-Interface oder Bedienoberfläche

❶ Audio-Interface

Der ***R8*** kann als Schnittstelle zwischen einem Computer und anderen Audio-Geräten bzw. Instrumenten verwendet werden, um damit Audiosignale direkt in einer DAW-Software aufzunehmen. Sie können auch hochohmige Instrumente und Mikrofone anschließen, die auf Phantomspeisung angewiesen sind.

❷ Bedienoberfläche

Über die Fader und Tasten am ***R8*** können Sie die Laufwerks- und Mischfunktionen einer Computer-DAW-Software steuern.



*Für den Betrieb mit einem Macintosh wird kein Treiber benötigt

Erstinbetriebnahme des *R8* mit dem Computer

1 Installieren Sie den ZOOM R8 Audio-Treiber auf dem Computer.

(Für den Betrieb mit einem Macintosh wird kein Treiber benötigt)

☞ Referenz: „Cubase LE 5 Startup Guide“

2 Schließen Sie den *R8* am Computer an.

Einrichten und Anschluss des *R8*

(siehe nächste Seite)

3 Passen Sie die DAW-Software-Einstellungen an.

Geräte-Einstellungen

Einstellungen für Controller-Oberfläche

ANMERKUNG

- Um den ***R8*** als Audio-Interface für eine DAW-Software (z. B. Cubase LE 5) zu verwenden, muss zuerst der „ZOOM R8 Audio Driver“ installiert werden (für den Betrieb mit einem Macintosh wird kein Treiber benötigt). Folgen Sie der mitgelieferten Installationsanleitung, um eine fehlerfreie Installation zu gewährleisten.
- Laden Sie den aktuellen ***R8***-Audiotreiber von der ZOOM-Webseite herunter: http://www.zoom.co.jp

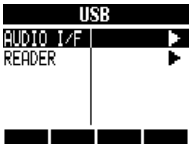
Anschließen und Konfigurieren des R8

Folgen Sie den Anweisungen nach der Inbetriebnahme

1 **Verbinden Sie den R8 über ein USB-Kabel mit dem Computer und schalten Sie ihn ein.**

2 USB **Drücken Sie.**

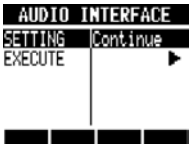
3 **Wählen Sie** AUDIO I/F.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

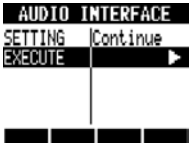
4 **Wählen Sie, ob Sie die Einstellungen des vorherigen Projekts verwenden möchten.**



Menü wechseln

Einstellung ändern

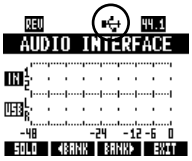
5 **Wählen Sie** EXECUTE.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

Ein USB-Symbol erscheint, wenn die Anmeldung erfolgreich war.



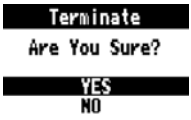
Verbindung trennen

1 USB **Drücken Sie.**

Oder drücken Sie neben EXIT.

2 **Wählen Sie** YES.

Cursor bewegen



ENTER **Drücken**

ANMERKUNG

Wählen Sie „Continue“, um die bisherigen Einstellungen zu nutzen.
• Insert-Effekt-Einstellungen • Send-Return-Effekt-Einstellungen • Mixer-Einstellungen • Tuner-Einstellungen
Reset
Vorgaben für alle Elemente wiederherstellen

- Für den Betrieb als Audio-Interface und Bedienoberfläche reicht die Spannungsversorgung über das USB-Kabel.
- Wir empfehlen, die Systemsoftware des R8 immer auf dem aktuellsten Stand zu halten. Wenn Sie Ihren R8 mit einer älteren Systemsoftware betreiben, wird das Gerät vom Computer eventuell nicht erkannt.

Weitere Informationen zum Betrieb mit dem Computer finden Sie im Audio-Interface-Handbuch auf der mitgelieferten SD-Karte.

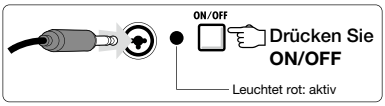
Tuner verwenden

TOOL

Der **R8** verfügt über einen multifunktionalen Tuner, der Noten in Halbtonschritten erkennt. Unterstützt werden chromatische, Standard-Gitarren-/Bass- sowie um einen Halbton verminderte Stimmungen.

1 TOOL **Drücken Sie.**

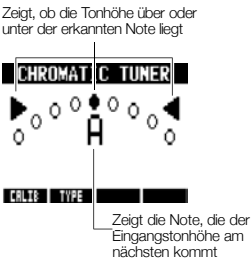
2 **Drücken Sie die Taste ON/OFF des INPUTs, an dem das Instrument angeschlossen ist, bis die Anzeige rot leuchtet.**



3 **Wählen Sie** TUNER.

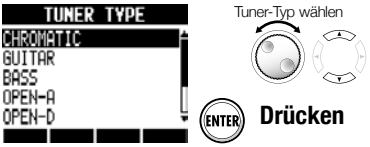
Chromatischer Tuner

4 **Stimmen Sie das Instrument.**

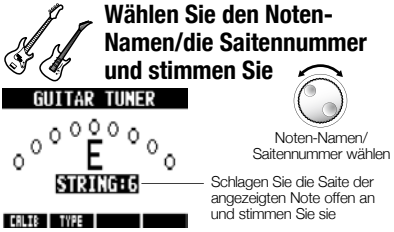


Andere Tuner-Typen

5 **Drücken Sie** ☐ **unter** TYPE.

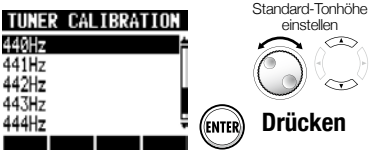


6 **Wählen Sie den Noten-Namen/die Saitennummer und stimmen Sie**



Standard-Tonhöhe ändern

7 **Drücken Sie** ☐ **unter** CALIB **und stellen Sie die Standard-Tonhöhe ein.**



HINWEIS

- Die Pitch-Anzeige spricht auf den **INPUT** an, dessen **ON/OFF**-Anzeige rot leuchtet.
- Die Standard-Tonhöhe kann in 1-Hz-Schritten zwischen 435–445 Hz eingestellt werden. Die Vorgabe ist 440 Hz.
- Bei allen Tuner-Typen (außer chromatisch) können Sie die Tonhöhe mit der Kalibrierung um 1–3 Halbtöne absenken (♭–♭♭♭).
- Die Standard-Pitch-Einstellung wird projektweise gespeichert.

Tuner-Typ		GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN D	OPEN E	OPEN G	DADGAD
Saite/ Note	Saite:1	E	G	E	D	E	D	D
	Saite:2	B	D	C#	A	B	B	A
	Saite:3	G	A	A	F#	G#	G	G
	Saite:4	D	E	E	D	E	D	D
	Saite:5	A	B	A	A	B	G	A
	Saite:6	E		E	D	E	D	D
	Saite:7	B						

Einstellen des Displays

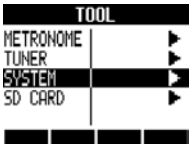
Sie können die Hintergrundbeleuchtung und den Kontrast für das Display einstellen.

Hintergrundbeleuchtung an-/abschalten

TOOL > SYSTEM > LIGHT

1 TOOL **Drücken Sie.**

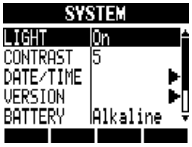
2 **Wählen Sie** SYSTEM.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie** LIGHT.



Menü wechseln

4 **Wählen Sie die Einstellung.**

Wert ändern

On	Hintergrundbeleuchtung an (Vorgabe)
Off	Hintergrundbeleuchtung aus
15sec	Hintergrundbeleuchtung wird ausgeschaltet, wenn 15 Sekunden lang keine Eingabe erfolgt
30sec	Hintergrundbeleuchtung wird ausgeschaltet, wenn 30 Sekunden lang keine Eingabe erfolgt

HINWEIS

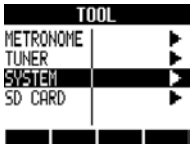
- Das Abschalten der Hintergrundbeleuchtung schont die Batterien.

Einstellen des Kontrasts

TOOL > SYSTEM > CONTRAST

1 TOOL **Drücken Sie.**

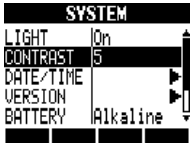
2 **Wählen Sie** SYSTEM.



Menü wechseln

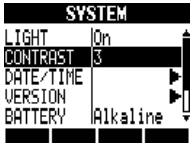
ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie** CONTRAST.



Menü wechseln

4 **Stellen Sie den Wert ein.**



Wert ändern

1	Geringer Kontrast
2	
3	
4	
5	(Vorgabe)
6	
7	
8	Hoher Kontrast

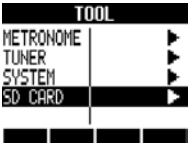
Wechseln der SD-Karte bei eingeschaltetem Gerät

TOOL

Sie können die SD-Karte bei eingeschaltetem Gerät wechseln. Wechseln Sie die SD-Karte, wenn auf der momentan verwendeten Karte nur noch wenig Speicherplatz übrig ist oder Sie Aufnahme-Daten von einer anderen SD-Karte importieren möchten.

1 TOOL **Drücken Sie.**

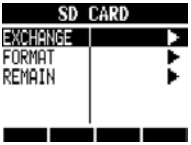
2 **Wählen Sie** SD CARD.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie** EXCHANGE.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

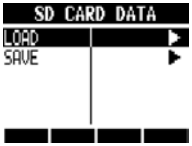
Karte kann entfernt werden

4 **Entfernen Sie die SD-Karte**

5 **Setzen Sie die andere SD-Karte ein.**

Daten von einer anderen SD-Karte laden

6 **Wählen Sie** LOAD.

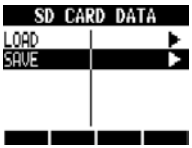


Menü wechseln

ENTER **Drücken**

Daten auf einer anderen SD-Karte speichern

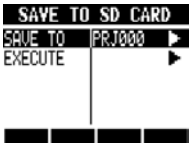
6 **Wählen Sie** SAVE.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

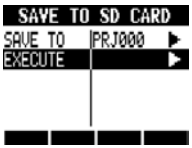
7 **Wählen Sie** SAVE TO **und dann das Ziel-Projekt.**



Menü wechseln

Einstellung ändern

8 **Wählen Sie** EXECUTE.



ENTER **Drücken**

Siehe ANMERKUNG auf der nächsten Seite

ANMERKUNG

- Wenn die eingelegte SD-Karte bereits für die Verwendung mit dem ***R8*** formatiert wurde, fahren Sie mit Schritt 6 „Daten von der neuen SD-Karte laden“ bzw. „Daten auf einer neuen SD-Karte speichern“ fort.
- Wenn Sie eine unformatierte SD-Karte einsetzen, folgen Sie der Anleitung in „Formatieren einer SD-Karte“ (siehe nächste Seite).

SD-Karten formatieren/Karten-Kapazität prüfen

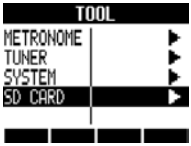
Formatieren einer SD-Karte

TOOL > SD CARD > FORMAT

Befolgen Sie diese Schritte, um SD-Karten für den Betrieb im ***R8*** zu formatieren. Der gesamte Karteninhalt wird während der Formatierung gelöscht.

1 TOOL **Drücken Sie.**

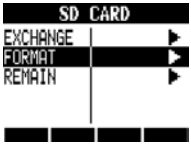
2 **Wählen Sie** SD CARD.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

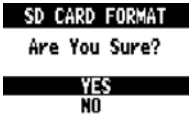
3 **Wählen Sie** FORMAT.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

4 **Wählen Sie** YES.



Cursor bewegen

ENTER **Drücken**

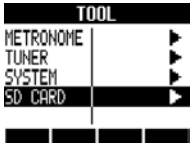
Überprüfen der Restkapazität der Karte

TOOL > SD CARD > REMAIN

Hier können Sie die Restkapazität der SD-Karte überprüfen.

1 TOOL **Drücken Sie.**

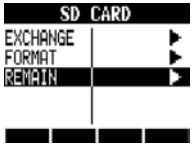
2 **Wählen Sie** SD CARD.



Menü wechseln

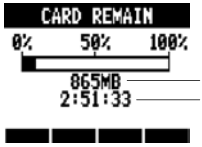
ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie** REMAIN.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**



Verfügbarer Speicherplatz

Rest-Aufnahmezeit für das aktuelle Aufnahmeformat

ANMERKUNG

- Bevor Sie eine SD-Karte einsetzen, deaktivieren Sie den Schreibschutz.
- Wenn Sie Ihr Projekt mit SAVE speichern, werden verschiedene Projektdaten gespeichert, jedoch keine Audiodaten.

ANMERKUNG

- Wenn Sie eine SD-Karte formatieren, werden die Daten dauerhaft gelöscht.
- Wenn Sie eine SD-Karte formatieren, werden alle Daten auf der Karte gelöscht und ***R8***-spezifische Ordner und Dateien erzeugt.
- Wenn der verbliebene Speicherplatz der SD-Karte geringer ist als die Aufnahmedatenmenge, schlägt die Aufnahme fehl. Wechseln Sie die Speicherkarte, bevor sie voll ist.

Batterie-Typ und Phantomspannung einstellen

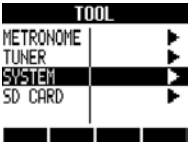
Einstellen des Batterie-Typs

TOOL > SYSTEM > BATTERY

Stellen Sie den aktuellen Batterietyp ein, um die Genauigkeit der Batterieanzeige zu optimieren.

1 TOOL **Drücken Sie.**

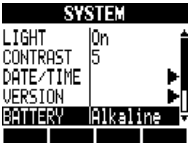
2 **Wählen Sie** SYSTEM.



Menü wechseln

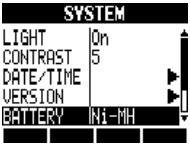
ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie** BATTERY.



Menü wechseln

4 **Stellen Sie den Batterietyp ein.**



Typ ändern

Alkaline	Alkaline-Batterien (Vorgabe)
Ni-MH	Nickel-Metal-Hydrid-Batterien

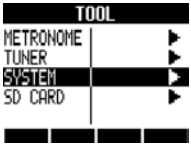
Phantomspannung einstellen

TOOL > SYSTEM > PHANTOM

Um die Phantomspeisung für **INPUT 1** und **2** zu aktivieren, bringen Sie den Schalter **PHANTOM** in die Stellung **ON**.
Reduzieren Sie die Spannung auf 24 V, um die Batterien zu schonen.

1 TOOL **Drücken Sie.**

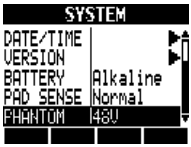
2 **Wählen Sie** SYSTEM.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

3 **Wählen Sie** PHANTOM **und stellen Sie den Wert ein.**



Menü wechseln

Einstellung ändern

ANMERKUNG

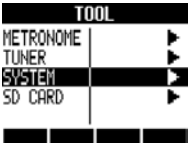
- Verwenden Sie ausschließlich Alkaline- oder NiMH-Batterien.

Einsatz eines Fußschalters

Schließen Sie einen (optionalen) ZOOM FS01-Fußschalter an der Buchse **CONTROL IN** an, um die Wiedergabe (Start/Stop), das manuelle Punch-In/Out und die Auswahl von Effekt-Patches per Fuß zu steuern.

1 TOOL **Drücken Sie.**

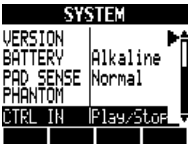
2 **Wählen Sie** SYSTEM.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

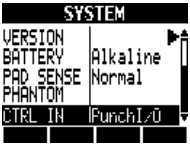
3 **Wählen Sie** CTRL IN.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

4 **Wählen Sie die Einstellung.**



Einstellung ändern

CTRL IN: Einstellung CONTROL IN	
Play/Stop	Mit jedem Auslösen des Fußschalters starten oder stoppen Sie die Wiedergabe.
Play/Rew	Mit jedem Auslösen des Fußschalters starten Sie die Wiedergabe oder spulen zurück.
PunchI/O	Steuert das Punch-In und Punch-Out (das Auslösen des Fußschalters entspricht dem Drücken der Taste REC).
PatchUp	Durch Auslösen des Fußschalters schalten Sie zur nächsthöheren Patch-Nummer (Insert-Effekt).
PatchDown	Durch Auslösen des Fußschalters schalten Sie zur nächstniedrigeren Patch-Nummer (Insert-Effekt).

Firmware prüfen und aktualisieren

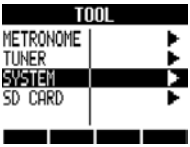
Prüfen der Firmware-Version

TOOL > SYSTEM > VERSION

Sie können die aktuelle Firmware-Version überprüfen.

1 TOOL **Drücken Sie.**

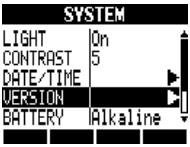
2 **Wählen Sie** SYSTEM.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

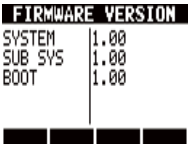
3 **Wählen Sie** VERSION.



Menü wechseln

ENTER **Drücken**

4 **Überprüfen Sie die Versionsnummer.**



Aktualisieren der Firmware

Sie können die Firmware, falls nötig, aktualisieren.
Vor der Aktualisierung müssen Sie das Netzteil anschließen.

1 **Speichern Sie die Aktualisierungsdatei im Stammverzeichnis der SD-Karte.**

2 **Schieben Sie die SD-Karte mit der Aktualisierungsdatei in den *R8*.**

3 **Verbinden Sie den *R8* mit dem Netzteil.**

4 **Drücken und halten Sie** ▷ PLAY **und stellen den Sie POWER auf ON.**

5 **Wählen Sie** OK.

Cursor bewegen

ENTER **Drücken**

Die Aktualisierung beginnt.

6 **Wenn eine Meldung erscheint, dass die Aktualisierung durchgeführt wurde, schalten Sie den *R8* aus und wieder ein.**

ANMERKUNG

- Die neuesten Aktualisierungsdateien finden Sie auf der ZOOM-Webseite.
  http://www.zoom.co.jp

Rhythmus-Pattern-Liste

Die Pattern 35 ~ 234 sind gängige Pattern und Fills für verschiedene Genres.

Nr.	Pattern	Takte
Variation		
0	08Beat01	4
1	08Beat02	4
2	08Beat03	4
3	08Beat04	4
4	08Beat05	4
5	08Beat06	4
6	08Beat07	4
7	08Beat08	4
8	08Beat09	4
9	08Beat10	4
10	08Beat11	4
11	08Beat12	4
12	16Beat01	4
13	16Beat02	2
14	16Beat03	4
15	16Beat04	4
16	16Beat05	4
17	16Beat06	4
18	16Beat07	2
19	16Beat08	2
20	16Beat09	4
21	16Beat10	4
22	16Beat11	4
23	16Beat12	4
24	16FUS01	2
25	16FUS02	2
26	16FUS03	4
27	16FUS04	2
28	04JAZZ01	4
20	04JAZZ02	4
30	04JAZZ03	4
31	04JAZZ04	4
32	DANCE	2
33	CNTRY	2
34	68BLUS	4
Nr.	Pattern	Takte
Genre-Fills/Variationen		
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1Va	1
37	ROCKs1FA	1
38	ROCKs1VB	2
39	ROCKs1Vb	1
40	ROCKs1FB	1
41	ROCKs2VA	2
42	ROCKs2Va	1
43	ROCKs2FA	1
44	ROCKs2VB	2
45	ROCKs2Vb	1
46	ROCKs2FB	1
47	ROCKs3VA	1
48	ROCKs3FA	1
49	ROCKs3VB	1
50	ROCKs3FB	1
51	ROCKs4VA	2
52	ROCKs4Va	1
53	ROCKs4FA	1
54	ROCKs4VB	2
55	ROCKs4Vb	1
56	ROCKs4FB	1
57	HRKs1VA	1
58	HRKs1FA	1
59	HRKs1VB	1
60	HRKs1FB	1
61	HRKs2VA	2
62	HRKs2Va	1
63	HRKs2FA	1
64	HRKs2VB	2
65	HRKs2Vb	1
66	HRKs2FB	1
67	MTLs1VA	1
68	MTLs1FA	1
69	MTLs1VB	1
70	MTLs1FB	1
71	FUSs1VA	2
72	FUSs1Va	1
73	FUSs1FA	1
74	FUSs1VB	2
75	FUSs1Vb	1
76	FUSs1FB	1
77	FUSs2VA	2
78	FUSs2Va	1
79	FUSs2FA	1
80	FUSs2VB	2
81	FUSs2Vb	1
82	FUSs2FB	1
83	FUSs3VA	2
84	FUSs3Va	1
85	FUSs3FA	1
86	FUSs3VB	2
87	FUSs3Vb	1
88	FUSs3FB	1
89	INDTs1VA	2
90	INDTs1Va	1
91	INDTs1FA	1
92	INDTs1VB	2
93	INDTs1Vb	1
94	INDTs1FB	2
95	POPs1VA	2
96	POPs1Va	1
97	POPs1FA	1
98	POPs1VB	2
99	POPs1Vb	1
100	POPs1FB	1
101	RnBs1VA	2
102	RnBs1Va	1
103	RnBs1FA	1
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2Va	1
109	RnBs2FA	1
110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1Va	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1Va	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2Va	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1Va	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1
137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VD	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2Va	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2VD	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1
151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2Va	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2Vb	1
158	DANCs2FB	1
159	HOUSs1VA	1
160	HOUSs1FA	1
161	HOUSs1VB	1
162	HOUSs1FB	1
163	TECHs1VA	1
164	TECHs1FA	1
165	TECHs1VB	1
166	TECHs1FB	1
167	DnBs1VA	2
168	DnBs1Va	1
169	DnBs1FA	1
170	DnBs1VB	2
171	DnBs1Vb	1
172	DnBs1FB	1
173	TPs1VA	1
174	TPs1FA	1
175	TPs1VB	1
176	TPs1FB	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1Va	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1FB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1Va	1
183	BALDs1FA	1
184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1Va	1
189	BLUSs1FA	1
190	BLUSs1VB	2
191	BLUSs1Vb	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1FA	1
196	CNTRs1VB	2
197	CNTRs1Vb	1
198	CNTRs1FB	1
199	JAZZs1VA	2
200	JAZZs1Va	1
201	JAZZs1FA	1
202	JAZZs1VB	2
203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1Va	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1Va	1
213	REGGs1FA	1
214	REGGs1VB	2
215	REGGs1Vb	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1FA	1
220	LATNs1VB	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2
224	LATNs2Va	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1Va	1

231	MidEs1FA	1
232	MidEs1VB	2
233	MidEs1Vb	1
234	MidEs1FB	1
Nr.	Pattern	Takte
Standard		
235	ROCK01	2
236	ROCK02	2
237	ROCK03	2
238	ROCK04	2
239	ROCK05	2
240	ROCK06	2
241	ROCK07	2
242	ROCK08	2
243	ROCK09	2
244	ROCK10	2
245	ROCK11	4
246	ROCK12	2
247	ROCK13	2
248	ROCK14	2
249	ROCK15	2
250	ROCK16	2
251	ROCK17	2
252	ROCK18	2
253	ROCK19	2
254	ROCK20	2
255	ROCK21	2
256	ROCK22	2
257	ROCK23	2
258	ROCK24	2
259	ROCK25	2
260	ROCK26	2
261	ROCK27	2
262	ROCK28	2
263	HRK01	2
264	HRK02	2
265	HRK03	2
266	HRK04	2
267	HRK05	2
268	HRK06	2
269	HRK07	2
270	MTL01	2
271	MTL02	2
272	MTL03	2
273	MTL04	2
274	THRS01	2
275	THRS02	2
276	PUNK01	2
277	PUNK02	2
278	FUS01	2
279	FUS02	2
280	FUS03	2

281	FUS04	2
282	FUS05	2
283	FUS06	2
284	FUS07	2
285	FUS08	2
286	POP01	2
287	POP02	2
288	POP03	2
289	POP04	2
290	POP05	2
291	POP06	2
292	POP07	2
293	POP08	2
294	POP09	2
295	POP10	2
296	POP11	2
297	POP12	2
298	RnB01	2
299	RnB02	2
300	RnB03	2
301	RnB04	2
302	RnB05	2
303	RnB06	2
304	RnB07	2
305	RnB08	2
306	RnB09	2
307	RnB10	2
308	FUNK01	2
309	FUNK02	2
310	FUNK03	2
311	FUNK04	2
312	FUNK05	2
313	FUNK06	2
314	FUNK07	2
315	FUNK08	2
316	FUNK09	2
317	FUNK10	2
318	FUNK11	2
319	FUNK12	2
320	HIP01	2
321	HIP02	2
322	HIP03	2
323	HIP04	2
324	HIP05	2
325	HIP06	2
326	HIP07	2
327	HIP08	2
328	HIP09	2
329	HIP10	2
330	HIP11	2
331	HIP12	2
332	HIP13	2

333	HIP14	2
334	HIP15	2
335	HIP16	2
336	HIP17	2
337	HIP18	2
338	HIP19	2
339	HIP20	2
340	HIP21	2
341	HIP22	2
342	HIP23	2
343	DANC01	2
344	DANC02	2
345	DANC03	2
346	DANC04	2
347	DANC05	2
348	DANC06	2
349	HOUS01	2
350	HOUS02	2
351	HOUS03	2
352	HOUS04	2
353	TECH01	2
354	TECH02	2
355	TECH03	2
356	TECH04	2
357	TECH05	2
358	TECH06	2
359	TECH07	2
360	TECH08	2
361	TECH09	2
362	TECH10	2
363	DnB01	2
364	DnB02	2
365	DnB03	2
366	DnB04	2
367	DnB05	2
368	DnB06	2
369	TRIP01	2
370	TRIP02	2
371	TRIP03	2
372	TRIP04	2
373	AMB01	2
374	AMB02	2
375	AMB03	2
376	AMB04	2
377	BALD01	2
378	BALD02	2
379	BALD03	2
380	BALD04	2
381	BALD05	2
382	BALD06	2
383	BALD07	2
384	BALD08	2

385	BALD09	2
386	BALD10	2
387	BALD11	4
388	BLUS01	2
389	BLUS02	2
390	BLUS03	2
391	BLUS04	2
392	BLUS05	2
393	BLUS06	2
394	CNTR01	2
395	CNTR02	2
396	CNTR03	2
397	CNTR04	2
398	JAZZ01	2
399	JAZZ02	2
400	JAZZ03	2
401	JAZZ04	2
402	JAZZ05	2
403	JAZZ06	2
404	JAZZ07	4
405	SHFL01	2
406	SHFL02	2
407	SHFL03	2
408	SHFL04	2
409	SHFL05	2
410	SKA01	2
411	SKA02	2
412	SKA03	2
413	SKA04	2
414	REGG01	2
415	REGG02	2
416	REGG03	2
417	REGG04	2
418	AFRO01	2
419	AFRO02	2
420	AFRO03	2
421	AFRO04	2
422	AFRO05	2
423	AFRO06	2
424	AFRO07	2
425	AFRO08	2
426	LATN01	2
427	LATN02	2
428	LATN03	2
429	LATN04	2
430	LATN05	2
431	LATN06	2
432	LATN07	2
433	LATN08	2
434	LATN09	2
435	LATN10	2
436	LATN11	2

437	LATN12	2
438	BOSSA01	4
439	BOSSA02	4
440	SAMBA01	4
441	SAMBA02	4
442	MidE01	2
443	MidE02	2
444	MidE03	2
445	MidE04	2
446	INTRO01	1
447	INTRO02	1
448	INTRO03	1
449	INTRO04	1
450	INTRO05	1
451	INTRO06	1
452	INTRO07	1
453	INTRO08	1
454	INTRO09	1
455	INTRO10	1
456	INTRO11	1
457	INTRO12	1
458	INTRO13	1
459	INTRO14	1
460	INTRO15	1
461	INTRO16	1
462	INTRO17	1
463	INTRO18	1
464	ENDING01	1
465	ENDING02	1
466	ENDING03	1
467	ENDING04	1
468	ENDING05	1
469	ENDING06	1
470	ENDING07	1
471	COUNT	2
472 – 510	LEER	2

Effekt-Typen und -Parameter 1

INSERT-Effekte

Algorithmen Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM

• COMP/LIMITER-Modul

Typ	Parameter			
Compressor	**Sense**	**Attack**	**Tone**	**Level**
	Kompressor im Stil des MXR Dynacomp			
Rack Comp	**Threshold**	**Ratio**	**Attack**	**Level**
	Kompressor mit genaueren Einstellmöglichkeiten.			
Limiter	**Threshold**	**Ratio**	**Release**	**Level**
	Limiter zur Begrenzung von Signalspitzen ab einem bestimmten Pegel.			

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Sense	**0 ~ 10**	Steuert die Kompressor-Empfindlichkeit.
Attack	**Compressor: Fast, Slow**	Auswahl der Ansprechgeschwindigkeit des Kompressors.
	Rack Comp: 1 ~ 10	Steuert die Ansprechgeschwindigkeit des Kompressors.
Tone	**0 ~ 10**	Steuert die Klangqualität.
Level	**2 ~ 100**	Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.
Threshold	**0 ~ 50**	Steuert den Threshold für den Kompressor-/Limiter-Betrieb.
Ratio	**1 ~ 10**	Steuert die Kompressionsrate des Kompressor/Limiters.
Release	**1 ~ 10**	Steuert die Dauer ab dem Unterschreiten des Thresholds, bis die Kompression/Limitierung aufgehoben wird.

Effekt-Typen und -Parameter 2

□ EFX-Modul

Typ	Parameter						
Auto Wah	Position	Sense	Resonance	Level			
	Auto-Wah hängt von den Dynamik des Eingangssignals ab.						
Tremolo	Depth	Rate	Wave	Level			
	Dieser Effekt moduliert die Lautstärke periodisch.						
Phaser	Position	Rate	Color	Level			
	Dieser Effekt erzeugt einen schwebenden Sound.						
Ring Modulator	Position	Frequency	Balance	Level			
	Dieser Effekt erzeugt einen metallisch klirrenden Sound. Mit dem Frequency-Parameter können Sie drastische Klangänderungen erzeugen.						
Slow Attack	Position	Time	Curve	Level			
	Verlangsamt die Attack-Rate des Sounds.						
Fix-Wah	Position	Frequency	Dry Mix	Level	RTM Mode	RTM Wave	RTM Sync
	Ändert die Wah-Frequenz auf Basis des Rhythmus-Tempos.						
Booster	Range	Tone	Level				
	Hebt das Gain an, um den Sound druckvoller zu machen.						

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Position	Before, After	Ordnet den Einschleifpunkt des EFX-Modus vor oder hinter dem Preamp an.
Sense	–10 ~ –1, 1 ~ 10	Steuert Auto-Wah-Empfindlichkeit.
Resonance	0 ~ 10	Steuert die Resonanz-Intensität.
Level	2 ~ 100	Steuert den Signalpegel nach Durchlaufen des Moduls.
Depth	0 ~ 100	Steuert die Modulationstiefe.
Rate	0 ~ 50 ♪ (S.127, Tabelle 1)	Steuert die Modulationsrate. Kann als Notenwert im Rhythmus-Tempos eingegeben werden.
Wave	4Up 0 ~ 9, Down 0 ~ 9, Tri 0 ~ 9	Schaltet die Moduationswellenform zwischen „Up" (steigender Sägezahn), „Down" (fallender Sägezahn) und „Tri" (Dreieck) um. Höhere numerische Werte sorgen für eine stärkere Übersteuerung, die den Effekt verstärken.
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	Dient zur Auswahl des Klangtyps.
Frequency	Ring Modulator: 1 ~ 50	Steuert die Modulationsfrequenz.
	Fix-Wah: 1 ~ 50	Steuert die Wah-Scheitelfrequenz.
Balance	0 ~ 100	Steuert die Balance zwischen Original- und Effektsound.
Time	1 ~ 50	Steuert die Anstiegszeit des Sounds.
Curve	0 ~ 10	Steuert die Anstiegszeit der Lautstärke.
Dry Mix	0 ~ 10	Steuert das Mischungsverhältnis des Originalsounds.
RTM Mode	S.127, Tabelle 2	Steuert den Änderungsbereich und die Richtung.
RTM Wave	S.127, Tabelle 3	Dient zur Auswahl der Steuerwellenform.
RTM Sync	♪ (S.127, Tabelle 4)	Bestimmt die Frequenz der Steuerwelle.
Range	1 ~ 5	Dient zur Auswahl des zu verstärkenden Frequenzbereichs.
Tone	0 ~ 10	Steuert den Klang.

Effekt-Typen und -Parameter 3

• PREAMP-Modul

Typ	Parameter
FD Combo	Modellierter Sound eines Fender Twin Reverb ('65er Modell), der sich für ganz unterschiedliche Musikrichtungen eignet
VX Combo	Modellierter Sound des Vox AC-30-Combos im Class-A-Betrieb
US Blues	Crunch-Sound eines FENDER Tweed BASSMAN
BG Crunch	Crunch-Sound des Mesa Boogie MkIII Combos
HW Stack	Modellierter Sound des legendären britischen Vollröhren-Amps Hiwatt Custom 100
MS Crunch	Crunch-Sound des legendären Marshall 1959
MS Drive	Hi-Gain-Sound eines Marshall JCM2000 Stacks
PV Drive	High-Gain-Sound eines Peavey 5150, der in Zusammenarbeit mit einem weltberühmten Hardrock-Gitarristen entwickelt wurde
DZ Drive	Hi-Gain-Sound von Kanal 3 des handgefertigten deutschen Diezel-Gitarrenamps Herbert mit drei separat regelbaren Kanälen
BG Drive	High-Gain-Sound des roten Kanals eines Mesa Boogie Dual Rectifiers (Vintage-Modus)
OverDrive	Modeling des Bodeneffekts BOSS OD-1, der weltweit der erste Overdrive-Effekt seiner Art war
T Scream	Simulation des Ibanez TS808, den viele Gitarristen als Booster schätzen und der Vorbild für unzählige Nachbauten ist
Governor	Simulation des Guv'nor-Verzerrers von Marshall
Dist +	Simulation des MXR Distortion+, der Distortion weltweit bekannt machte
Dist 1	Simulation des Boss DS-1 Distortion-Pedals, eines echten Kassenschlagers
Squeak	Simulation der PROCO Rat, die für ihre dreckige Distortion bekannt ist
FuzzSmile	Simulation des Fuzz Face, das dank seines witzigen Designs und dem fetten Sound Rockgeschichte geschrieben hat
GreatMuff	Simulation des Electro-Harmonix Big Muff, das bei vielen Künstlern wegen seines breiten Fuzz-Sounds beliebt ist
MetalWRLD	Simulation des Boss Metal Zone, der sich durch langes Sustain und druckvolle Mitten auszeichnet
HotBox	Simulation des kompakten Matchless HotBox Preamps mit interner Röhre
Z Clean	ZOOMs originaler unvergleichlicher Clean-Sound.
Z Wild	High-Gain-Sound mit noch mehr Overdrive-Boost
Z MP1	Werkssound, der den Charakter des ADA MP1 mit einem MARSHALL JCM800 kombiniert.
Z Bottom	High-Gain-Sound, der den Bass- und Mittenbereich betont
Z Dream	High-Gain-Sound für Soli auf Basis des Lead-Kanals des Mesa Boogie Road King Series II
Z Scream	Im ganzen Frequezspektrum ausgewogener High-Gain-Sound
Z Neos	Crunch-Sound nach dem Vorbild eines modifizierten VOX AC30
Lead	Höhenreicher und trotzdem weicher Distortion-Sound
ExtremeDS	Dieser Distortion-Effekt bietet das weltweit höchste Gain
	Gain / **Tone** / **Cabinet** / **Level**
	Die Typen FD Combo ~ ExtremeDS bieten dieselben Parameter
Acoustic Sim	**Top** / **Body** / **Level**
	Lässt eine E-Gitarre wie eine Akustische klingen
Bass Sim	**Tone** / **Level**
	Lässt eine E-Gitarre wie einen Bass klingen

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Gain	0 ~ 100	Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
Tone	0 ~ 30	Steuert die Klangqualität.
Cabinet	Matched	Optimiert die Speaker-Einstellungen abhängig vom Drive-Effekttyp.
	Combo	Simuliert den Lautsprecher eines 2 x 12-er Fender Combos.
	Tweed	Simuliert den Lautsprecher eines 4 x 10-er Fender Combos.
	Stack	Simuliert eine 4x12-er Marshall-Box.
Level	1 ~ 100	Steuert den Signalpegel nach Durchlaufen des Moduls.
Top	0 ~ 10	Steuert die charakteristische Resonanz der Akustikgitarrensaiten.
Body	0 ~ 10	Steuert die charakteristische Resonanz des Akustikgitarren-Korpus.

• 6BAND EQ-Modul

Typ	Parameter
6Band EQ	**Bass** / **Low-Mid** / **Middle** / **Treble** / **Presence** / **Harmonics** / **Level**
	Dieser Equalizer bietet 6 Frequenzbänder

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Bass	-12 dB ~ 12 dB	Steuert den Hub im Bassbereich (160 Hz).
Low-Mid	-12 dB ~ 12 dB	Steuert den Hub im unteren Mittenbereich (400 Hz).
Middle	-12 dB ~ 12 dB	Steuert den Hub im Mittenbereich (800 Hz).
Treble	-12 dB ~ 12 dB	Steuert den Hub in den Höhen (3.2 kHz).
Presence	-12 dB ~ 12 dB	Steuert den Hub im Presenzenbereich (6.4 kHz).

Effekt-Typen und -Parameter 4

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Harmonics	-12 dB ~ 12 dB	Steuert den Hub in den Obertönen (12 kHz).
Level	2 ~ 100	Steuert den Signalpegel nach Durchlaufen des Moduls.

• MOD/DELAY-Modul

Typ	Parameter			
Chorus	**Depth**	**Rate**	**Tone**	**Mix**
	Mischt das Originalsignal mit einer variabel verstimmten Kopie für einen vollen resonierenden Klang			
Ensemble	**Depth**	**Rate**	**Tone**	**Mix**
	Chorus-Ensemble erzeugt dreidimensionale Verschiebungen			
Flanger	**Depth**	**Rate**	**Resonance**	**Manual**
	Erzeugt einen resonierenden und stark pulsierenden Klang			
Pitch	**Shift**	**Tone**	**Fine**	**Balance**
	Transponiert die Tonhöhe nach oben oder unten			
Vibe	**Depth**	**Rate**	**Tone**	**Balance**
	Erzeugt ein automatisches Vibrato			
Step	**Depth**	**Rate**	**Resonance**	**Shape**
	Spezieller Effekt, bei dem sich der Klang in Stufen ändert			
Cry	**Range**	**Resonance**	**Sense**	**Balance**
	Ändert den Klang wie ein Talking Modulator			
Exciter	**Frequency**	**Depth**	**Low Boost**	
	Verstärkt das Sound-Fundament, wodurch es sich besser durchsetzt			
Air	**Size**	**Reflex**	**Tone**	**Mix**
	Bildet die Ambience eines Raums nach und sorgt so für ein Gefühl von Tiefe			
Delay	**Time**	**Feedback**	**Hi Damp**	**Mix**
	Delay-Effekt mit einem Maximalwert von 2000 ms			
Analog Delay	**Time**	**Feedback**	**Hi Damp**	**Mix**
	Simulation eines analogen Delays mit bis zu 2000 msec Verzögerung			
Reverse Delay	**Time**	**Feedback**	**Hi Damp**	**Balance**
	Reverse-Delay mit maximal 1000 msec Verzögerung			
ARRM Pitch	**Type**	**Tone**	**RTM Wave**	**RTM Sync**
	Ändert die Tonhöhe des Originals abhängig vom Rhythmus-Tempo			

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Depth	Exciter: 0 ~ 30	Steuert die Effekttiefe.
	Andere: 0 ~ 100	Steuert die Modulationstiefe.
Rate	Chorus, Ensemble: 1 ~ 50	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.
	Flanger, Vibe, Step: 0 ~ 50 ♪ (S.127, Tabelle 3)	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit. Auf Basis eines Rhythmus-Tempos ist auch eine Einstellung in Noteneinheiten möglich.
Tone	0 ~ 10	Steuert die Klangqualität.
Mix	0 ~ 100	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Original-Sound.
Resonance	Flanger: –10 ~ 10	Steuert die Resonanz-Intensität. Bei negativen Werten wird die Phase des Effekts-Sounds betont.
	Step, Cry: 0 ~ 10	Steuert die Resonanz-Intensität.
Manual	0 ~ 100	Steuert, welcher Frequenzbereich bearbeitet wird.
Shift	–12 ~ 12, 24	Steuert die Tonhöhenverschiebung in Halbtönen.
Fine	–25 ~ 25	Steuert die Verstimmung in Prozent (1/100-stel Halbton).
Balance	0 ~ 100	Steuert die Balance zwischen Original- und Effektsound.
Shape	0 ~ 10	Steuert die Hüllkurve des Effekt-Sounds.
Range	1 ~ 10	Steuert, welcher Frequenzbereich bearbeitet wird.
Sense	–10 ~ –1, 1 ~ 10	Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.
Frequency	1 ~ 5	Steuert, welche Frequenzen bearbeitet werden.
Low Boost	0 ~ 10	Verstärkt den Bassbereich.
Size	1 ~ 100	Steuert die Größe des simulierten Raums.
Reflex	0 ~ 10	Steuert den Anteil der Wand-Reflexionen.
Time	Delay, Analog Delay: 1 ~ 2000 ms ♪ (S.127, Tabelle 1) Reverse Delay: 10 ~ 1000 ms ♪ (S.127, Tabelle 1)	Steuert die Delay-Zeit.
Feedback	0 ~ 100	Steuert den Feedback-Wert.
Hi Damp	0 ~ 10	Steuert die Höhendämpfung im Delay-Sound.
Type	S.127, Tabelle 5	Bestimmt die Art der Tonhöhenänderung.
RTM Wave	S.127, Tabelle 3	Steuert die Wellenform des Effekts.
RTM Sync	S.127, Tabelle 4	Steuert die Frequenz der Wellenform.

Effekt-Typen und -Parameter 5

• REVERB-Modul

Typ	Parameter			
Hall	**Decay**	**PreDelay**	**Tone**	**Mix**
	Simuliert die Akustik einer Konzerthalle			
Room	**Decay**	**PreDelay**	**Tone**	**Mix**
	Simuliert die Akustik in einem Raum			
Spring	**Decay**	**PreDelay**	**Tone**	**Mix**
	Simuliert einen Federhall			
Arena	**Decay**	**PreDelay**	**Tone**	**Mix**
	Simuliert die Akustik in einer Arena-ähnlichen Halle			
TiledRoom	**Decay**	**PreDelay**	**Tone**	**Mix**
	Simuliert die Akustik in einem gekachelten Raum			

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Decay	1 ~ 30	Steuert die Reverb-Zeit.
PreDelay	1 ~ 100	Steuert die Pre-Delay-Zeit.
Tone	0 ~ 10	Steuert die Klangqualität.
Mix	0 ~ 100	Steuert den Pegel des Effekt-Sounds.

• ZNR-Modul

Typ	Einstellbereich	Erklärung
ZNR	Off, 1 ~ 30	Steuert die Empfindlichkeit. Stellen Sie den Wert der Absenkung möglichst hoch ein, ohne den Ausklang zu beschneiden.
	Die originale ZOOM-Noise-Reduction senkt Nebengeräusche in Spielpausen ab, ohne den Gesamtklang zu verändern.	

Bass-Algorithmus

• COMP/LIMITER-Modul

Typ	Parameter
Rack Comp	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen Clean/Crunch, Distortion und Aco/Bass SIM.
Limiter	

• EFX-Modul

Typ	Parameter				
Auto Wah	**Position**	**Sense**	**Resonance**	**Dry Mix**	**Level**
	Dieser Effekt variiert das Wah abhängig von der Dynamik des Eingangssignals.				
Tremolo	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen Clean/Crunch, Distortion und Aco/Bass SIM.				
Phaser					
Ring Modulator					
Slow Attack					
Fix-Wah					

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Position	Before, After	Ordnet den Einschleifpunkt des Modus vor oder hinter dem PREAMP-Modul an.
Sense	–10 ~ –1, 1 ~ 10	Steuert Auto-Wah-Empfindlichkeit.
Resonance	0 ~ 10	Steuert die Resonanz-Intensität.
Dry Mix	0 ~ 10	Steuert das Mischungsverhältnis des Originalsounds.
Level	2 ~ 100	Steuert den Signalpegel nach Durchlaufen des Moduls.

• PREAMP-Modul

Typ	Parameter				
SVT	Simulation des Ampeg SVT.				
Bassman	Simulation eines Fender Bassman 100.				
Hartke	Simulation des Hartke HA3500.				
Super Bass	Simulation des Marshall Super Bass.				
SANSAMP	Simulation des Sounds der Sansamp Bass Driver DI.				
Tube Preamp	Sound von ZOOMs originalem Röhren-Preamp.				
	Gain	**Tone**	**Cabinet**	**Balance**	**Level**
	Alle Preamp-Module bieten dieselben Parameter.				

Effekt-Typen und -Parameter 6

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Gain	0 ~ 100	Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
Tone	0 ~ 30	Steuert die Klangqualität des Effekts.
Cabinet	0 ~ 2	Steuert die Intensität des Lautsprecher-Sounds.
Balance	0 ~ 100	Steuert das Mischungsverhältnis des Signals vor und hinter dem Modul.
Level	1 ~ 100	Steuert den Signalpegel nach Durchlaufen des Moduls.

• 6BAND EQ-Modul

Typ	Parameter						
6Band EQ	Sub-Bass	Bass	Low-Mid	Hi-Mid	Treble	Presence	Level
	Dieser Equalizer bietet 6 Frequenzbänder.						

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Sub-Bass	-12 dB ~ 12 dB	Steuert den Hub im Tiefbassbereich (70 Hz).
Bass	-12 dB ~ 12 dB	Steuert den Hub im Bassbereich (150 Hz).
Low-Mid	-12 dB ~ 12 dB	Steuert den Hub im unteren Mittenbereich (450 Hz).
Hi-Mid	-12 dB ~ 12 dB	Steuert den Hub im oberen Mittenbereich (1 Hz).
Treble	-12 dB ~ 12 dB	Steuert den Hub im Höhenbereich (3 Hz).
Presence	-12 dB ~ 12 dB	Steuert den Hub im Presenzenbereich (6 Hz).
Level	2 ~ 100	Steuert den Signalpegel nach Durchlaufen des Moduls.

• MOD/DELAY-Modul

Typ	Parameter
Chorus ~ ARRM Pitch	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen Clean/Crunch, Distortion und Aco/Bass SIM.

• ZNR-Modul

Typ	Parameter
ZNR	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen Clean/Crunch, Distortion und Aco/Bass SIM.

Mic-Algorithmus

• COMP/LIMITER-Modul

Typ	Parameter
Rack Comp	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen Clean/Crunch, Distortion und Aco/Bass SIM.
Limiter	

• EFX-Modul

Typ	Parameter
Tremolo	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen Clean/Crunch, Distortion und Aco/Bass SIM.
Phaser	
Ring Modulator	
Slow Attack	
Fix-Wah	

• MIC-PRE-Modul

Typ	Parameter				
Mic Pre	Type	Tone	Level	De-Esser	Low Cut
	Dieser Vorverstärker ist zum Betrieb mit externen Mikrofonen vorgesehen.				

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Type	Vocal, AcousticGt, Flat	Dient zur Auswahl der Preamp-Charakteristik.
Tone	0 ~ 10	Steuert die Klangqualität des Effekts.
Level	1 ~ 100	Steuert den Signalpegel nach Durchlaufen des Moduls.
De-Esser	Off, 1 ~ 10	Steuert die Dämpfung von S-Lauten.
Low Cut	Off, 80 ~ 240 Hz	Steuert den Filter, der tieffrequente Nebengeräusche im Mikrofonsignal reduziert.

Effekt-Typen und -Parameter 7

• 3BAND EQ-Modul

Typ	Parameter			
3Band EQ	**Bass**	**Middle**	**Treble**	**Level**
	Hierbei handelt es sich um einen 3-Band-Equalizer.			

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Bass	–12 dB ~ 12 dB	Hub im Bassbereich.
Middle	–12 dB ~ 12 dB	Hub im Mittenbereich.
Treble	–12 dB ~ 12 dB	Hub im Höhenbereich.
Level	2 ~ 100	Steuert den Signalpegel nach Durchlaufen des Moduls.

• MOD/DELAY-Modul

Typ	Parameter
Chorus~ARRM Pitch	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen Clean/Crunch, Distortion und Aco/Bass SIM.

• ZNR-Modul

Typ	Parameter
ZNR	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen Clean/Crunch, Distortion und Aco/Bass SIM.

Dual-Mic-Algorithmus

• COMP/LIMITER L Modul

Typ	Parameter			
Compressor	**Threshold**	**Ratio**	**Attack**	**Level**
	Reduziert die Variation im Signalpegel.			
Limiter	**Threshold**	**Ratio**	**Release**	**Level**
	Dämpft Signale, die einen bestimmten Pegel überschreiten.			

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Threshold	–24 ~ 0	Steuert den Schwellwert des Kompressor/Limiters.
Ratio	Compressor: 1 ~ 26 Limiter: 1 ~ 54, ∞	Steuert die Kompressions-Ratio des Kompressor/Limiters.
Attack	0 ~ 10	Steuert das Ansprechverhalten des Kompressors.
Level	2 ~ 100	Steuert den Ausgangspegel des Moduls.
Release	0 ~ 10	Steuert die Geschwindigkeit der Limiter-Release, nachdem das Signal den Schwellwert unterschreitet.

• MIC PRE L Modul

Typ	Parameter
Mic Pre	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe Mic-Algorithmus.

• 3BAND EQ L Modul

Typ	Parameter
3Band EQ	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe Mic-Algorithmus.

• DELAY L Modul

Typ	Parameter		
Delay	**Time**	**Feedback**	**Mix**
	Delay-Effekt mit einem Maximalwert von 2000 ms.		
Echo	**Time**	**Feedback**	**Mix**
	Warm-klingender Delay-Effekt mit einem Maximalwert von 2000 ms.		
Doubling	**Time**	**Tone**	**Mix**
	Doubling-Effekt, der dem Sound mit einem kurzen Delay mehr Griffigkeit verleiht.		

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Time	Delay, Echo: 1 ~ 2000 ms ♪ (S.127, Tabelle 1) Doubling: 1 ~ 100 ms	Steuert die Delay-Zeit.
Feedback	0 ~ 100	Steuert den Feedback-Wert.
Tone	0 ~ 10	Steuert die Klangqualität.
Mix	0 ~ 100	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Original-Sound.

Effekt-Typen und -Parameter 8

• COMP/LIMITER R Modul

Typ	Parameter
Compressor	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei dem Modul COMP/LIMITER L.
Limiter	

• MIC PRE R Modul

Typ	Parameter
Mic Pre	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe Mic-Algorithmus.

• 3BAND EQ R Modul

Typ	Parameter
3Band EQ	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe Mic-Algorithmus.

• DELAY R Modul

Typ	Parameter
Delay	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei dem Modul DELAY L.
Echo	
Doubling	

• ZNR-Modul

Typ	Parameter
ZNR L	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen Clean/Crunch, Distortion und Aco/Bass SIM.
ZNR R	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen Clean/Crunch, Distortion und Aco/Bass SIM.

Stereo-Algorithmus

• COMP/LIMITER-Modul

Typ	Parameter					
Compressor	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe Dual-Mic-Algorithmus.					
Limiter						
Lo-Fi	**Character**	**Color**	**Dist**	**Tone**	**EFX Level**	**Dry Level**
	Dieser Effekt verschlechtert gezielt die Klangqualität.					

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Character	0 ~ 10	Steuert die Filtercharakteristik.
Color	1 ~ 10	Steuert die Klangfärbung.
Dist	0 ~ 10	Steuert den Verzerrungsgrad.
Tone	0 ~ 10	Steuert die Klangqualität des Effekts.
EFX Level	0 ~ 100	Steuert den Pegel des Effekt-Sounds.
Dry Level	0 ~ 100	Steuert den Pegel des Originalsignals.

• ISO/MIC MODEL Modul

Typ	Parameter				
Isolator	**Xover Lo**	**Xover Hi**	**Mix High**	**Mix Mid**	**Mix Low**
	Unterteilt das Signal in drei Frequenzbänder, für die sich das Mischungsverhältnis separat einstellen lässt.				
Mic Modeling	**Mic Type**				
	Ändert die Charakteristik der internen Mikrofone.				

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Xover Lo	50 Hz ~ 16 kHz	Steuert die Crossover-Frequenz zwischen Bass und Mitten.
Xover Hi	50 Hz ~ 16 kHz	Steuert die Crossover-Frequenz zwischen Mitten und Höhen.
Mix High	Off, –24 ~ 6	Steuert das Mischungsverhältnis in den Höhen.
Mix Mid	Off, –24 ~ 6	Steuert das Mischungsverhältnis in den Mitten.
Mix Low	Off, –24 ~ 6	Steuert das Mischungsverhältnis in den Bässen.
Mic Type	SM57	Simulation des SM57, das sich für die Aufnahme von E-Gitarren und anderen analogen Instrumenten empfiehlt.
	MD421	Simulation des professionellen MD421, eines für Rundfunk, Aufnahmen und Live-Betrieb unentbehrlichen Mikrofons.
	U87	Simulation des Kondensatormikrofons U87, das als Studio-Standard gilt und weltweit benutzt wird.
	C414	Simulation des C414, eines berühmten und in Aufnahmesituationen bevorzugten Mikrofons.

Effekt-Typen und -Parameter 9

• 3BAND EQ-Modul

Typ	Parameter
3Band EQ	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe Mic-Algorithmus.

• MOD/DELAY-Modul

Typ	Parameter							
Chorus	**Depth**		**Rate**		**Mix**			
	Dieser Effekt mischt das Originalsignal mit einer variabel verstimmten Version für einen vollen resonierenden Klang.							
Flanger	**Depth**		**Rate**		**Resonance**			
	Erzeugt einen resonierenden und stark pulsierenden Klang.							
Phaser	**Rate**		**Color**		**LFO Shift**			
	Dieser Effekt erzeugt einen schwebenden Sound.							
Tremolo	**Depth**		**Rate**		**Clip**			
	Dieser Effekt moduliert die Lautstärke periodisch.							
Auto Pan	**Width**		**Rate**		**Clip**			
	Pannt den Sound wahlweise nach links oder rechts.							
Pitch	**Shift**		**Tone**		**Fine**		**Balance**	
	Transponiert die Tonhöhe nach oben oder unten.							
Ring Modulator	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen Clean/Crunch, Distortion und Aco/Bass SIM.							
Delay	**Time**		**Feedback**		**Mix**			
	Delay-Effekt mit einem Maximalwert von 2000 ms.							
Echo	**Time**		**Feedback**		**Mix**			
	Warm-klingender Delay-Effekt mit einem Maximalwert von 2000 ms.							
Doubling	**Time**		**Tone**		**Mix**			
	Doubling-Effekt, der dem Sound mit einem kurzen Delay mehr Griffigkeit verleiht.							
Dimension	**Rise1**		**Rise2**					
	Erweitert den Sound räumlich.							
Resonance	**Depth**	**Freq OFST**	**Rate**	**Filter**	**Resonance**	**EFX Level**	**Dry Level**	
	Resonanzfilter mit LFO.							

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Depth	0 ~ 100	Steuert die Modulationstiefe.
Resonance	–10 ~ 10	Steuert die Resonanz-Intensität. Bei negativen Werten wird die Phase des Effekts-Sounds betont.
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	Dient zur Auswahl des Klangtyps.
LFO Shift	0 ~ 180	Steuert die Links/Rechts-Phasenverschiebung.
Width	0 ~ 10	Steuert die Auto-Pan-Breite.
Rate	Chorus: 1 ~ 50	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.
	Flanger, Phaser, Tremolo, Auto Pan: 0 ~ 50 ♪ (S.127, Tabelle 1)	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit. Auf Basis des Rhythmus-Tempos ist auch eine Einstellung in Noteneinheiten möglich.
	Resonance: 1 ~ 50 ♪ (S.127, Tabelle 1)	
Clip	0 ~ 10	Sorgt durch Übersteuerung der Modulationswellenform für mehr Betonung.
Shift	–12 ~ 12, 24	Steuert die Verstimmung in Halbtönen.
Time	Delay, Analog Delay: 1 ~ 2000 ms ♪ (S.127, Tabelle 1)	Steuert die Delay-Zeit.
	Doubling: 1 ~ 100 ms	
Feedback	0 ~ 100	Steuert den Feedback-Wert.
Mix	0 ~ 100	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Original-Sound.
Tone	0 ~ 10	Steuert die Klangqualität.
Fine	–25 ~ 25	Steuert die Verstimmung in Prozent (1/100-stel Halbton).
Balance	0 ~ 100	Steuert die Balance zwischen Original- und Effektsound.
Rise1	0 ~ 30	Steuert die Stereo-Intensität.
Rise2	0 ~ 30	Steuert die Breite der Mono-Elemente.
Freq OFST	1 ~ 30	Steuert den LFO-Versatz.
Filter	HPF, LPF, BPF	Dient zur Auswahl des Filter-Typs.
Resonance	1 ~ 30	Steuert die Resonanz-Intensität.
EFX Level	0 ~ 100	Steuert den Pegel des Effekt-Sounds.
Dry Level	0 ~ 100	Steuert den Pegel des Originalsignals.

• ZNR-Modul

Typ	Parameter
ZNR	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen Clean/Crunch, Distortion und Aco/Bass SIM.

Effekt-Typen und -Parameter 10

Tabelle 1 Parameter, die mit einem ♪ gekennzeichnet sind, lassen sich in Noteneinheiten einstellen: Das Song/Pattern-Tempo dient dabei als Referenz. Die Notenwerte des Einstellungen werden unten dargestellt.

𝅘𝅥𝅯	32-stel Note	𝅘𝅥𝅯.	Punktierte 16-tel Note	𝅘𝅥𝅯.	Punktierte 8-tel Note	𝅘𝅥𝅯×2	Delay, Analog Delay und Echo können x 8 benutzt werden. Reverse Delay kann x 4 benutzt werden.
𝅘𝅥𝅯	16-tel Note	𝅘𝅥𝅯	8-tel Note	𝅘𝅥	Viertelnote	:	
𝅘𝅥3	Viertel-Triole	𝅘𝅥3	Halbe Triole	𝅗𝅥.	Punktierte Viertel	𝅘𝅥𝅯×20	

ANMERKUNG

• Der verfügbare Notenbereich hängt vom Parameter ab.

• In der Kombination aus eingestelltem Tempo und gewähltem Notensymbol wird eventuell der Parameterbereich überschritten. In diesem Fall wird der Wert automatisch halbiert (oder auf 25% gesetzt, sofern der Einstellbereich immer noch überschritten wird).

Tabelle 2

Einstellung	Erklärung
Off	Frequenz verändert sich nicht.
Up	Die Frequenz ändert sich auf Basis der Steuerwellenform vom Minimum zum Maximum.
Down	Die Frequenz ändert sich auf Basis der Steuerwellenform vom Maximum zum Minimum.
Hi	Die Frequenz ändert sich auf Basis der Steuerwellenform von der Patch-Einstellung zum Maximum.
Lo	Die Frequenz ändert sich auf Basis der Steuerwellenform vom Minimum zur Patch-Einstellung.

Tabelle 3

Einstellung	Erklärung	Einstellung	Erklärung
Up Saw	Ansteigende Sägezahnwelle	**Tri**	Dreieckwelle
Up Fin	Ansteigende Sichelwelle	**TrixTri**	Impuls-Dreieckwelle
DownSaw	Fallende Sägezahnwelle	**Sine**	Sinuswelle
DownFin	Fallende Sichelwelle	**Square**	Rechteckwelle

Tabelle 4

Einstellung	Erklärung	Einstellung	Erklärung
𝅘𝅥𝅯	8-tel Note	**1 Takt**	1 Einheit
𝅘𝅥	Viertelnote	**2 Takte**	2 Einheiten
𝅗𝅥	Halbe Note	**3 Takte**	3 Einheiten
𝅗𝅥.	Punktierte Halbe	**4 Takte**	4 Einheiten

Tabelle 5

Einstellung	Erklärung
1	1 Halbton tiefer → Originalsound
2	Originalsound → 1 Halbton tiefer
3	Doubling → Detune + Originalsound
4	Detune + Originalsound → Doubling
5	Originalsound → 1 Oktave höher
6	1 Oktave höher → Originalsound
7	Originalsound → 2 Oktaven tiefer
8	2 Oktaven tiefer → Originalsound
9	1 Oktave tiefer + Original – 1 Oktave höher + Original
10	1 Oktave höher + Original – 1 Oktave tiefer + Original
11	Komplette Quinte nach unten + Original → komplette Quarte nach oben + Original
12	Komplette Quarte nach oben + Original → komplette Quinte nach unten + Original
13	0 Hz + Original – 1 Oktave nach oben
14	1 Oktave nach oben – 0 Hz + Original
15	0 Hz + Original – 1 Oktave nach oben + Original
16	1 Oktave nach oben + Original – 0 Hz + Original

Mastering-Algorithmus

• COMP/Lo-Fi Modul

Typ	Parameter							
	Xover Lo	**Xover Hi**	**Sense Hi**	**Sense Mid**	**Sense Low**	**Mix High**	**Mix Mid**	**Mix Low**
3Band Comp	Kompressor, der das Signal in drei Bänder unterteilt, die individuell komprimiert und gemischt werden können.							
Lo-Fi	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe Stereo-Algorithmus.							

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Xover Lo	50 Hz ~ 16 kHz	Steuert die Crossover-Frequenz zwischen Bass und Mitten.
Xover Hi	50 Hz ~ 16 kHz	Steuert die Crossover-Frequenz zwischen Mitten und Höhen.
Sense Hi	0 ~ 24	Steuert die Kompressor-Empfindlichkeit in den Höhen.
Sense Mid	0 ~ 24	Steuert die Kompressor-Empfindlichkeit in den Mitten.
Sense Low	0 ~ 24	Steuert die Kompressor-Empfindlichkeit in den Bässen.
Mix High	Off, –24 ~ 6	Steuert das Mischungsverhältnis in den Höhen.
Mix Mid	Off, –24 ~ 6	Steuert das Mischungsverhältnis in den Mitten.
Mix Low	Off, –24 ~ 6	Steuert das Mischungsverhältnis in den Bässen.

Effekt-Typen und -Parameter 11

• NORMALIZER-Modul

Typ	Parameter	
Normalizer	Gain	
	Steuert den Eingangspegel für das COMP/Lo-Fi-Modul.	

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Gain	–12 ~ 12	Steuert den Pegel.

• 3BAND EQ-Modul

Typ	Parameter
3Band EQ	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe Mic-Algorithmus.

• DIMENSION/RESO-Modul

Typ	Parameter
Dimension Resonance	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe Stereo-Algorithmus.

• ZNR-Modul

Typ	Parameter
ZNR	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen Clean/Crunch, Distortion und Aco/Bass SIM.

Send-Return-Effekt

• CHORUS/DELAY-Modul

Typ	Parameter					
Chorus	LFO Type	Depth	Rate	Pre Delay	EFX Level	
	Dieser Effekt mischt das Originalsignal mit einer variabel verstimmten Version für einen vollen resonierenden Klang.					
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Pan	EFX Level	Rev Send
	Delay-Effekt mit einem Maximalwert von 2000 ms.					

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
LFO Type	Mono, Stereo	Schaltet die LFO-Phase zwischen mono und stereo um.
Depth	0 ~ 100	Steuert die Effekttiefe.
Rate	1 ~ 50	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.
Pre Delay	1 ~ 30	Steuert die Pre-Delay-Zeit.
EFX Level	0 ~ 100	Steuert den Pegel des Effekts.
Rev Send	0 ~ 30	Steuert den Reverb-Send-Pegel für das Delay.
Time	1 ~ 2000 ms ♪ (S.127, Tabelle 1)	Steuert die Delay-Zeit.
Feedback	0 ~ 127	Steuert den Feedback-Wert.
Hi Damp	0 ~ 10	Steuert die Höhen-Dämpfung im Delay-Sound.
Pan	Left10 ~ Left1, Center, Right1 ~ Right10	Steuert das Panning des Delays.

• REVERB-Modul

Typ	Parameter					
Hall	Simuliert die Akustik einer Konzerthalle.					
Room	Simuliert die Akustik in einem Raum.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	E.R.Mix	EFX Level
	Hall und Room bieten dieselben Parameter.					
Spring	Simuliert einen Federhall.					
Plate	Simuliert einen Plattenhall.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	EFX Level	
	Spring und Plate bieten dieselben Parameter.					

Parameter-Erklärungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Pre Delay	1 ~ 100	Steuert die Pre-Delay-Zeit.
Decay	1 ~ 30	Steuert die Reverb-Zeit.
EQ High	–12 ~ 6	Steuert den Pegel der Höhen im Effektsound.
EQ Low	–12 ~ 6	Steuert den Pegel der Bässe im Effektsound.
E.R.Mix	0 ~ 30	Steuert das Mischungsverhältnis der ersten Reflexionen.
EFX Level	0 ~ 30	Steuert den Pegel des Effekt-Sounds.

Effekt-Patch-Liste 1

Insert-Effekt

Clean/Crunch-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	**Z CLEAN**	ZOOMs originaler unvergleichlicher Clean-Sound.
1	**Z CHORUS**	Sound, der „Z CLEAN" mit einem „Chorus" kombiniert und so transparente Sounds für Arpeggios erzeugt
2	**FdClean**	Clean-Crunch-Sound eines Fender Twin Reverb Black Panel, den Gitarristen aus unterschiedlichen Genres schätzen
3	**VxCrunch**	Britischer Crunch-Sound eines VOX AC30 in Class-A-Betrieb
4	**TWEED**	Trockener Crunch-Sound eines Fender Bassman mit schönem Sustain
5	**BgCrunch**	Crunch-Sound eines Mesa/Boogie MKIII Combos
6	**HwLight**	Clean- bis Crunch-Sound eines Hiwatt Custom 100
7	**MsCrunch**	Crunch-Sound eines Marshall 1959: Durch Herunterdrehen des Volume an der Gitarre wird der Sound cleaner
8	**HwCrunch**	Fetter Crunch-Sound eines Hiwatt Custom 100
9	**JM Lead**	Komprimierter Lead-Sound wie in John Mayers „Gravity"
10	**BS Riff**	Brian Setzers Rockabilly-Sound aus „Rock This Town" von den Stray Cats
11	**BROTHER**	George Bensons einzigartig fetter Jazz-Sound klingt weich und bietet trotzdem genug Attack
12	**Edge**	Höhenreicher und cleaner Sound des U2-Gitarristen The Edge mit genau angepasstem Delay
13	**ClnStep**	Spezieller „Unterwasser"-Soundeffekt auf Basis von „Z CLEAN" und „Step"
14	**CutPhase**	Phase-Sound mit kräftigem Attack, ideal für Rhythmus-Gitarre und andere Spieltechniken
15	**Ambient**	Kombination aus „Slow Attack" und Delay für einen Ambient-Sound
16	**Space**	Kombination aus „Reverse Delay" und Phaser für einen cleanen und breiten Sound
17	**FdComp**	Sound eines Fender Twin Reverb mit Kompressor, ideal für Rhythmus-Gitarre
18	**Fd Wah**	Auto-Wah-Patch mit der natürlichen Verzerrung eines FD Combos für den speziellen Klangcharakter
19	**60sSPY**	Bizarrer Sound wie aus den 60-er Jahre Agentenfilmen
20	**Flower**	Kombination aus Phaser und „Vibe" erzeugt einen psychedelischen Sound
21-29	**Empty**	

Distortion-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	**MsDrive**	Drive-Sound eines Marshall 1959, der sich über das Volume steuern lässt und enorme Dynamik bietet
1	**MdRhythm**	Heavy-Sound eines Marshall JCM2000 für Backing-Parts mit dem einzigartigen Marshall-Charakter
2	**PvRhythm**	Sound des Peavey 5150 für Backing-Parts, der auch bei schnellen Riffs genug Biss hat
3	**DzRhythm**	Sound eines Diezel Herbert für Heavy-Backing-Parts
4	**Recti**	Einzigartig druckvoller Sound eines MESA/BOOGIE Rectifier
5	**FullVx**	Sound eines voll aufgedrehten Vox AC30 mit Room-Ambience.
6	**TexasMan**	Texas-Blues-Sound eines voll aufgedrehten Fender Bassman
7	**BgLead**	Schöner Drive-Sound eines MESA/BOOGIE MKIII für Soli mit langem Sustain
8	**FatOd**	Natürlich übersteuerter Sound auf Basis des OD-1 mit EQ, gut für Backing-Parts und Soli geeignet
9	**TsDrive**	Universeller Tube-Screamer-Overdrive
10	**GvDrive**	Das Guv'nor-Pedal ist ideal für Hard Rock
11	**dist +**	Drive-Sound mit Distortion
12	**DS1**	Modifizierter DS-1-Sound mit extra Bass
13	**RAT**	Lead-Sound mit Sustain einer RAT
14	**FatFace**	Fuzz-Sound mit dem Bass-Fundament eines FUZZ FACE
15	**MuffDrv**	High-Gain-Sound eines BIG MUFF
16	**M World**	Bombiger Gitarren-Sound auf Basis von Metal Zone
17	**HOT DRV**	Weicher Drive-Sound mit der Röhrensättigung von HOT-BOX-Röhren
18	**Z NEOS**	Nachbildung des cremigen Crunch-Sounds eines modifizierten VOX AC30.
19	**Z WILD**	ZOOMs originaler Hard-Overdrive-Sound mit Extra-Boost für einen komprimierten Klangeindruck
20	**Z MP1**	Hybrid-Sound aus der Kombination aus ADA MP1 und Marshall JCM800
21	**Z Bottom**	ZOOMs originaler High-Gain-Sound mit kräftigen Mitten und Bässen, ideal für 80-er Jahre Metal
22	**Z DREAM**	ZOOM originaler High-Gain-Sound für Soli
23	**Z SCREAM**	ZOOMs originaler High-Gain-Sound mit ausgewogenem Klangspektrum, der sich im Mix gut durchsetzt
24	**LEAD**	ZOOMs klassischer Lead-Sound mit starkem Mitten-Boost und langem Sustain für Soli
25	**EXT DS**	Extreme digitale Distortion, die alles übertrifft
26	**EC LEAD**	Nachbildung von Eric Claptons Fender-Lead-Crunch-Sounds aus „Layla", ideal für Single-Coil-Pickups.
27	**JimiFuzz**	Jimi Hendrix Phase-Sound, der einen Oktaver-Sound über Pitch-Shifting simuliert
28	**DT Slide**	Fetter Röhren-Amp-Sound von „Leaving Trunk" von Derek Trucks
29	**KC Solo**	Sound von Nirvanas „Smells Like Teen Spirit"

Effekt-Patch-Liste 2

30	**Every BG**	Buddy Guys Blues-Sound variiert zwischen und clean und übersteuert und verleiht jedem Blues-Lick Farbe
31	**EVH1959**	Früher Eddie-Van-Halen-Sound
32	**BrianDrv**	Drive-Sound à la Brian May über „Z Neos“
33	**RitchStd**	Sound, den Ritchie Blackmore von Deep Purple bei der Aufnahme von „Machine Head” benutzt hat
34	**Carlos**	Weicher Sound im Stil von Carlos Santanas LP-Aufnahmen, erzeugt mit „BG Crunch“
35	**PeteHW**	Pete Townshends Crunch-Sound auf Basis eines cleanen, voll aufgerissenen Hiwatt-Amps für einen mächtigen Sound
36	**JW Talk**	Simulation des Talkbox-Sounds, den Joe Walsh im Solo von „Rocky Mountain Way” benutzt
37	**Kstone**	Keith Richards klassischer Intro-Sound von „Satisfaction” von den Rolling Stones
38	**RR Mtl**	80-er Jahre Metal-Sound mit kräftigen Mitten, basiert auf Metal Zone
39	**SV LEAD**	Stack-Sound mit durchdringenden Mitten für mächtige Gitarren-Solos
40	**Monster**	Effekt-Klang, der einen Heavy-Sound mit einer unteren Oktave doppelt
41	**FatMs**	Drive-Sound mit Detune, der den Sound fetter macht, ideal für Power Chords und Backing-Parts
42	**SlowFlg**	Jet-Sound, der „Slow Attack“ mit einem Flanger kombiniert
43	**DmgFuzz**	Psychedelischer Klang, der einen Fuzz-Sound mit einem Ring Modulator kreuzt und im Bass extrem resoniert
44	**RectiWah**	Fetter High-Gain-Sound mit Auto-Wah und einem kurzen Delay
45-49	**Empty**	

Aco/Bass-SIM-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	**Ensemble**	Gewaltiger Sound mit einem tiefen Ensemble-Effekt.
1	**Delay LD**	Live-Akustikgitarren-Sound für das Leadspiel.
2	**Chorus**	Chorus für Rhythmus- bis Lead-Gitarre.
3	**FineTune**	Detuning erzeugt klangliche Tiefe.
4	**Air Aco**	Ambience-Sound, der die Abnahme mit einem Mikrofon nachahmt.
5	**Standard**	Variabler Standard-Bass-Sound.
6	**CompBass**	Bass-Sound mit Kompressor und Exciter.
7	**WarmBass**	Bass-Sound mit einem warmen und runden Feeling.
8	**Flanging**	Flanger-Sound für 16-Beat-Phrasen bis hin zu Melodiespiel.
9	**Auto Wah**	Funky-Bass-Sound mit typischen AutoWah-Effekten.
10-19	**Empty**	

Bass-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	**SVT**	Amtlicher Rock-Sound für Fingerspiel oder Plektrum.
1	**BASSMAN**	Vintage-Rock-Sound für jede Gelegenheit.
2	**HARTKE**	Hartke-Simulation mit kräftigen Höhen.
3	**SUPER-B**	Für Unisono-Spiel mit einem Gitarristen oder Soli.
4	**SANS-A**	Angezerrter Sound mit kräftigen Mitten für das Plektrumspiel.
5	**TUBE PRE**	Vielseitiger Röhren-Sound
6	**Attack**	Kompressor-Sound für Slap- und Plektrumspiel.
7	**Wah-Solo**	Solo-Sound mit Verzerrung und einem Hauch Wah. Pitch-Shifting ist das i-Tüpfelchen.
8	**Talk&Cry**	Typischer Spezialeffekt, der einen kreischenden Sound wie ein Talking Modulator erzeugt.
9	**Melody**	Chorus-Sound für Melodie-, Solo-, Akkord- und Obertonspiel.
10	**SlapJazz**	Slap-Sound im Stil eines Jazz Bass.
11	**Destroy**	Heftiger Sound-Mix aus Distortion, Pitch Shift und Ring Modulator.
12	**Tremolo**	Ideal für stimmungsvolle Basslinien und Akkordspiel.
13	**SoftSlow**	Für Melodie- oder Solospiel, ideal für Fretless-Bässe.
14	**Limiter**	Limiter, der den Sound beim Plektrumspiel gleichmäßiger macht.
15	**X'over**	Flanger-Sound für Picking, typisch für Crossover-Sounds.
16	**CleanWah**	Auto-Wah-Sound für viele Anwendungen.
17	**Exciter**	Universeller Sound mit einem frischen und transparenten Charakter.
18	**ClubBass**	Sound, der die Ambience eines kleinen Clubs simuliert und sich für Walking-Bass-Linien empfiehlt.
19	**DriveWah**	Auto-Wah-Sound mit variablem Drive, der sich über den Anschlag steuern lässt.
20-29	**Empty**	

Mic-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	**Rec Comp**	Konventioneller Preamp- und Kompressor-Sound für die Aufnahme.
1	**RoomAmbi**	Simuliert den Nachhall im Studio einer Radiostation.
2	**VocalDly**	Delay-Effekt für Effekt-intensive Vocals. .
3	**Rock**	Heftig komprimierter Sound für Rock-Vocals.

Effekt-Patch-Liste 3

4	**Long DLY**	Langer Delay-Sound für Vocals (2 Beats bei 120 BpM)
5	**InTheBox**	Bei diesem Effekt klingt der Sound wie in einer kleinen Box
6	**Limiter**	Limiter-Effekt, der sich für Aufnahmen empfiehlt
7	**AG MIC**	Preamp-Klang für die Aufnahme akustischer Gitarren
8	**AG Dub**	Doubling-Sound, der das Picking bei jedem Anschlag betont
9	**12st Cho**	Chorus-Sound für 12-saitige Gitarren
10	**AG-Jumbo**	Betont den Korpus-Klang einer Akustikgitarre
11	**AG-Small**	Verkleinert den Korpus-Klang einer Akustikgitarre
12	**AG Lead**	Delay-Sound für Akustikgitarren-Soli
13	**Live AMB**	Höhenreicher Reverb-Sound für Akustikgitarre, der den Live-Eindruck verstärkt
14	**Tunnel**	Simulation eines Tunnel-Reverbs
15	**Filter**	Filter-Effekt, mit dem Sie den Klangcharakter während eines Songs verändern
16	**BrethCmp**	Ziemlich intensiver Kompressor-Sound, der Atemgeräusche verstärkt
17	**Vib MOD**	Verspielter Vocal-Sound mit Phaser und Vibrato
18	**Duet Cho**	Detune-Sound für einen Duett-artigen Eindruck
19	**Ensemble**	Frischer Ensemble-Sound für Chorus-Anwendungen
20	**VocalDub**	Herkömmlicher Doubler-Sound
21	**Sweep**	Voice-Sound mit langsamem Phasen-Sweep
22	**VoiceFlg**	Chorus-Sound mit Flanger und intensiver Modulation
23	**PH Voice**	Sound-Gimmick mit Phasen- und Delay-Effekten
24	**VibVoice**	Extremer Vibrato-Sound
25	**FutureVo**	Nachrichten aus dem Weltall
26	**M to F**	Verwandelt eine männliche in eine weibliche Stimme
27	**F to M**	Verwandelt eine weibliche in eine männliche Stimme
28	**WaReWaRe**	Spezial-Effekt für Astronautenstimmen
29	**Hangul**	Spezial-Effekt, der Japanisch wie Koreanisch klingen lässt
30-49	**Empty**	

Dual-Mic-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung	Empfohlen für Links-/Rechts-Eingänge
0	**Vo/Vo 1**	Für Duette	Vocals
1	**Vo/Vo 2**	Chorus für die Hauptstimmen	Vocals
2	**Vo/Vo 3**	Für Harmoniegesang	Vocals
3	**AG/Vo 1**	Erzeugt einen Erzähler-typischen Charakter	Acoustic guitar/Vocal
4	**AG/Vo 2**	Ähnlich wie AG/Vo 1, jedoch mit einem anderen Stimmcharakter	Acoustic guitar/Vocal
5	**AG/Vo 3**	Macht den Stimmcharakter aggressiv	Acoustic guitar/Vocal
6	**ShortDLY**	Kurzer Delay-Sound mit effektivem Doubling	Microphones
7	**FatDrum**	Für Drum-Aufnahmen mit einem Stereomikrofon an einer Position	Microphones
8	**BothTone**	Sound eines Kondensator-Mics für Männer im L-Kanal und Frauen im R-Kanal	Vocals
9	**Condnser**	Simuliert den Sound eines Kondensator-Mics an einem dynamischen Mic-Eingang	Vocals
10	**DuoAtack**	Chorus für Lead-Vocals im betontem Attack	Vocals
11	**Warmth**	Warmer Sound mit kräftigen Mitten	Vocals
12	**AM Radio**	Simuliert ein monophones AM-Radio	Vocals
13	**Pavilion**	Für Sprechstimmen, die den Klang einer Demo auf einer Ausstellung nachahmem	Vocals
14	**TV News**	Sound eines TV-Nachrichtensprechers	Vocals
15	**F-Vo/Pf1**	Für eine Frauen-Pop-Stimme bei einer Piano-Ballade	Vocal/Piano
16	**JazzDuo1**	Simuliert den Lo-fi-Sound einer Jazz-LP	Vocal/Piano
17	**Cntmprry**	Allround-Sound mit verschiedenen Variationen	Vocal/Piano
18	**JazzDuo2**	JazzDuo 1 für männliche Stimmen	Vocal/Piano
19	**Ensemble**	Für Balance aus kräftig angeschlagener Gitarre und dezentem Piano	Acoustic guitar/Piano
20	**Enhanced**	Betont den Klangcharakter, ideal für Balladen	Acoustic guitar/Vocal
21	**Warmy**	Dämpft Sounds mit übermäßigen Höhen	Acoustic guitar/Vocal
22	**Strum+Vo**	Weicher fetter Sound mit Mittenbetonung	Acoustic guitar/Vocal
23	**FatPlus**	Verstärkt einen schwachen Mittenbereich	Acoustic guitar/Vocal
24	**Arp+Vo**	Kräftiger Gesamtsound	Acoustic guitar/Vocal
25	**ClubDuo**	Simuliert den Live-Sound in einem kleinen Club	Acoustic guitars
26	**BigShape**	Verstärkt die Transparenz	Acoustic guitars
27	**FolkDuo**	Frischer und cleaner Sound	Acoustic guitars
28	**GtrDuo**	Ideal für Akustikgitarren-Duette	Acoustic guitars
29	**Bright**	Offener und höhenreicher Klangeindruck	Acoustic guitars
30-49	**Empty**		

Effekt-Patch-Liste 4

Stereo-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	**Syn-Lead**	Für Single-Note-Leads mit einem Synthesizer
1	**OrganPha**	Phaser für Synthesizer/Orgel
2	**OrgaRock**	Mächtige Distortion für Rock-Orgeln
3	**EP-Chor**	Schöner Chorus für E-Pianos
4	**ClavFlg**	Wah für Clavinet
5	**Concert**	Concert-Hall-Effekt für Piano
6	**Honkey**	Simulation eines Honky-Tonk-Pianos
7	**PowerBD**	Verleiht einer Bassdrum mehr Power
8	**DrumFlng**	Konventioneller Flanger für Drums
9	**LiveDrum**	Simuliert Live-Doubling
10	**JetDrum**	Phaser für 16-tel Hihat
11	**AsianKit**	Verwandelt ein Standard-Kit in ein asiatisches Kit
12	**BassBost**	Verstärkt den Bassbereich
13	**Mono->St**	Verleiht einem Monosignal mehr Räumlichkeit
14	**AM Radio**	Simulation eines AM-Radios
15	**WideDrum**	Breiter Stereoeffekt für (interne) Drumcomputer-Tracks
16	**DanceDrm**	Verstärkt den Bass für Dance-Rhythmen
17	**Octaver**	Fügt einen um eine Oktave tieferen Sound hinzu
18	**Percushn**	Verleiht Percussion mehr Ambience, Presenzen und Stereobreite
19	**MoreTone**	Verstärkt den MIttenbereich, verleiht verzerrten Gitarren mehr Fundament
20	**SnrSmack**	Betont den Punch eines Snare-Sounds
21	**Shudder!**	Zerschnittener Sound für Techno-Tracks
22	**SwpPhase**	Phaser mit kräftiger Resonanz
23	**DirtyBiz**	Lo-fi-Distortion mit Ring-Modulator
24	**Doubler**	Doubling für Vocal-Tracks
25	**SFXlab**	Sorgt bei einem Synthesizer für mächtige Spezial-Effekte
26	**SynLead2**	Klassischer Jet-Sound für Synthesizer-Leads
27	**Tekepiko**	Für Sequenzer-Phrasen oder abgedämpfte Single-Note-Gitarren
28	**Soliner**	Simuliert ein analoges String-Ensemble
29	**HevyDrum**	Für Hard-Rock-Drums
30	**SM57Sim**	Simulation des SM57, das sich für die Aufnahme von E-Gitarren und anderen analogen Instrumenten empfiehlt.
31	**MD421Sim**	Simulation des MD421, eines professionellen, für Rundfunk, Aufnahme und Live unentbehrlichen Mikrofons
32	**U87Sim**	Simulation des Kondensatormikrofons U87, das als Standard gilt und in Studios weltweit benutzt wird.
33	**C414Sim**	Simulation des C414, eines berühmten und in Aufnahmesituationen bevorzugten Mikrofons.
34	**Doubling**	Macht den ganzen Sound durch Dopplung fetter
35	**ShortDLY**	Witziger Delay-Effekt für Vocals und Athmos
36	**Lo-Fi**	Erzeugt einen Retro-Lo-Fi-Sound, wie aus einem Radio
37	**Limiter**	Sehr effektiver Limiter für Bandproben und Live-Aufnahmen
38	**BoostPls**	Sorgt während der Aufnahme für mehr Druck
39	**All Comp**	Der Kompressor nivelliert Lautstärke-Unterschiede zwischen Instrumenten (z. B. bei einem Band-Auftritt)
40-49	**Empty**	

Effekt-Patch-Liste 5

Mastering-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	**PlusAlfa**	Hebt die Gesamtlautstärke an
1	**All-Pops**	Konventionelles Mastering
2	**StWide**	Breitband-Mastering
3	**DiscoMst**	Für Club-Sound
4	**Boost**	Für den Hifi-Schliff
5	**Power**	Für ein wuchtiges Bassfundament
6	**Live**	Sorgt für einen Live-Eindruck
7	**WarmMst**	Sorgt für ein warmes Feeling
8	**TightUp**	Sorgt für eine knackige Atmosphäre
9	**1930Mst**	Mastering mit einem Sound von 1930
10	**LoFi Mst**	Lo-fi-Mastering
11	**BGM**	Mastering für Hintergrundmusik
12	**RockShow**	Verleiht einem Rock-Mix eine Live-Atmosphäre
13	**Exciter**	Lo-fi-Effekt mit dezenter Verzerrung in den Mitten und Höhen
14	**Clarify**	Betont die Höhen
15	**VocalMax**	Bringt die Vocals nach vorne
16	**RaveRez**	Spezieller Sweep-Effekt mit extremem Filter
17	**FullComp**	Starke Kompression über das gesamte Frequenzspektrum
18	**ClearPWR**	Das Power-Tuning betont den Mittenbereich und verleiht dem Sound Druck und Transparenz
19	**ClearDMS**	Betont die Klarheit und Räumlichkeit
20	**Maximizr**	Hebt den Gesamtpegel an
21-29	**Empty**	

Effekt-Patch-Liste 6

Send-Return-Effekte

REVERB

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	**TightHal**	Hart klingendes Hall-Reverb
1	**BrgtRoom**	Hart klingendes Room-Reverb
2	**SoftHall**	Weich klingendes Hall-Reverb
3	**LargeHal**	Simuliert den Nachhall einer großen Halle
4	**SmallHal**	Simuliert den Nachhall einer kleinen Halle
5	**LiveHous**	Simuliert den Nachhall in einem Club
6	**TrStudio**	Simuliert den Nachhall in einem Übungsstudio
7	**DarkRoom**	Weich klingendes Room-Reverb
8	**VcxRev**	Zur Betonung der Vocals optimiert
9	**Tunnel**	Simuliert den Nachhall in einem Tunnel
10	**BigRoom**	Simuliert den Nachhall in einer Turnhalle
11	**PowerSt.**	Gate-Reverb
12	**BritHall**	Simuliert den höhenreichen Nachhall einer Konzerthalle.
13	**BudoKan**	Simuliert den Nachhall der Budokan-Halle in Tokyo
14	**Ballade**	Für langsame Balladen
15	**SecBrass**	Reverb für eine Bläser-Sektion
16	**ShortPla**	Reverb mit einer kurzen Release
17	**RealPlat**	Plate-Reverb-Simulation
18	**Dome**	Reverb, das den Sound eines überdachten Stadions simuliert
19	**VinSprin**	Simuliert einen analogen Federhall
20	**ClearSpr**	Transparentes Reverb mit kurzer Nachhallzeit
21	**Dokan**	Simuliert den Nachhall einer Tonpfeife
22-29	**Empty**	

CHORUS/DELAY

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	**ShortDLY**	Herkömmliches kurzes Delay
1	**GtChorus**	Chorus, der drucklose Gitarren-Sounds belebt
2	**Doubling**	Vielseitiges Doubling
3	**Echo**	Auffälliges analog-klingendes Delay
4	**Delay3/4**	Delay mit einer punktierten Achtel im Tempo-Sync
5	**Delay3/2**	Delay mit einer punktierten Viertelnote im Tempo-Sync
6	**FastCho**	Chorus mit hoher Rate
7	**DeepCho**	Vielseitiger intensiver Chorus
8	**Vocal**	Chorus zur Betonung von Vocals
9	**Deep dB L**	Intensives Doubling
10	**SoloLead**	Sorgt dafür, dass schnelle Phrasen tight klingen
11	**WarmyDly**	Simuliert ein warmes Analog-Delay
12	**EnhanCho**	Enhancer auf Basis von phasen-verschobenem Doubling
13	**Detune**	Für Instrumente mit kräftigen Obertönen wie digitale E-Pianos oder Synthesizer
14	**Natural**	Chorus mit langsamer Modulation für Backings
15	**Whole**	Delay mit einer ganzen Note im Tempo-Sync
16	**Delay2/3**	Delay mit einer Viertelntriole im Tempo-Sync
17	**Delay1/4**	Delay mit einer 16-tel Note im Tempo-Sync
18-29	**Empty**	

Liste der Fehlermeldungen

Wenn eine Meldung wie „---Error“ eingeblendet wird, drücken Sie die Taste EXIT. Wenn weitere Fehler oder Meldungen eingeblendet werden, werden sie nach drei Sekunden ausgeblendet.

Meldung	Bedeutung	Lösung
Hinweise, dass etwas fehlt		
No Card	Es ist keine Karte eingesetzt.	Vergewissern Sie sich, dass eine SD-Karte korrekt eingesetzt ist.
No Project	Es ist kein Projekt vorhanden.	Prüfen Sie, ob das Projekt gelöscht oder an einen anderen Ort verschoben wurde.
No File	Es existiert keine Datei in dem Projekt.	Prüfen Sie, ob die Datei gelöscht oder an einem anderen Ort gespeichert wurde.
Häufig dargestellte Meldungen		
Reset DATE/TIME	Einstellung wurde aufgrund leerer Batterien gelöscht.	Stellen Sie DATE/TIME neu ein (siehe „Einstellen von Datum & Zeit“ auf S. 14).
Low Battery!	Zeit, die Batterien zu wechseln!	Wechseln Sie die Batterien oder schließen Sie das Netzteil an.
Stop Recorder	Die gewünschte Funktion steht während der Wiedergabe/Aufnahme nicht zur Verfügung.	Stoppen Sie zuerst den Recorder und versuchen Sie es erneut.
Hinweise auf den geschützten Status eines Objekts		
Card Protected	Die SD-Karte ist geschützt.	Werfen Sie die SD-Karte aus, entfernen Sie den Schutz und setzen Sie sie wieder ein siehe „Installation der SD-Karte“ auf S. 13).
Project Protected	Das Projekt ist schreibgeschützt.	Deaktivieren Sie den Schutz im PROTECT-Menü (siehe „Projekte schützen und auswählen“ auf S. 91).
File Protected	Diese Datei ist Read-only, sie kann also nicht überschrieben werden.	Deaktivieren Sie den Schreibschutz der Datei, z. B. mit einem Computer.
Hinweise auf ein Überschreiten des Kapazität oder der strukturellen Grenzen		
Card Full	Die Karte ist voll.	Setzen Sie eine neue Karte ein oder löschen Sie nicht benötigte Daten.
Project Full	Es können auf der Karte keine weiteren Projekte gesichert werden.	Löschen Sie nicht benötigte Projekte.
File Full	Die maximale Anzahl an Dateien wurde erreicht.	Löschen Sie nicht benötigte Dateien.
Hinweise auf einen Zugriffsfehler		
Card Access Error	Lesen oder Schreiben auf der Karte nicht möglich.	Drücken Sie **EXIT** und versuchen Sie es erneut.
Project Access Error	Lesen oder Schreiben in das Projekt nicht möglich.	Drücken Sie **EXIT** und versuchen Sie es erneut.
File Access Error	Lesen oder Schreiben in die Datei nicht möglich.	Drücken Sie **EXIT** und versuchen Sie es erneut.
Card Format Error	Diese Karte ist nicht für das Gerät formatiert.	Ändern Sie das Kartenformat, so dass das Gerät es lesen kann.
File Format Error	Diese Datei ist nicht für das Gerät formatiert.	Ändern Sie das Dateiformat, so dass das Gerät es lesen kann.
Weitere Fehlermeldungen		
Card Error	Ein beliebiger Fehler ist aufgetreten.	Drücken Sie **EXIT** und versuchen Sie es erneut.
Project Error		
File Error		

Fehlerbehebung

Wenn Sie bei der Bedienung des **R8** Probleme haben, prüfen Sie zuerst die folgenden Punkte.

Probleme während der Wiedergabe

◆ Kein oder sehr leiser Sound

- Prüfen Sie die Anschlüsse an der Abhöre und deren Einstellung.
- Stellen Sie sicher, dass die Statusanzeigen der Mixer-Sektion grün leuchten und die Fader hochgezogen sind. Wenn eine Track-Anzeige nicht grün leuchtet, drücken Sie die zugehörige Taste wiederholt.
- Vergewissern Sie sich, dass die [MASTER]-Statustaste nicht leuchtet und der [MASTER]-Fader hochgezogen ist.

◆ Ein Bewegen des Faders hat keinen Einfluss auf die Lautstärke

- Bei Kanälen, die über Stereo-Link verkoppelt wurden, hat der Fader im geradzahligen Kanal keine Funktion. Deaktivieren Sie den Stereo-Link (→ S. 29) oder bedienen Sie den Fader im ungeraden Kanal des Paars.

◆ Kein oder sehr leises Eingangssignal

- Vergewissern Sie sich, dass der **GAIN**-Regler des Inputs aufgedreht ist.
- Prüfen Sie, ob die Statustaste grün leuchtet (Wiedergabe aktiviert) und der Track-Fader hochgezogen ist.

◆ Vorgang kann nicht ausgeführt werden, die Meldung „Stop Recorder“ erscheint im Display

- Einige Funktionen stehen bei aktivem Recorder nicht zur Verfügung. Drücken Sie die Taste **STOP**, um den Recorder anzuhalten, und setzen Sie den Vorgang fort.

Probleme bei der Aufnahme

◆ Aufnahme auf einem Track nicht möglich

- Haben Sie einen Aufnahme-Track ausgewählt?
- Prüfen Sie, ob genügend Speicherplatz auf der SD-Karte zur Verfügung steht (→ S. 111).
- Die Aufnahme ist bei geschützten Projekten nicht möglich. Schalten Sie „PROTECT“ auf „OFF“ (**siehe S.91**) oder verwenden Sie ein anderes Projekt.

◆ Der aufgenommene Sound verzerrt

- Überprüfen Sie die **GAIN**-Eintellungen und den Aufnahmepegel.
- Ziehen Sie die Fader herunter, so dass 0 dB auf den Meters nicht erreicht wird.
- Wenn das EQ-Gain im Track-Mixer extrem verstärkt, kann der Sound auch bei heruntergezogenem Fader hörbar verzerren. Senken Sie das EQ-Gain auf einen geeigneten Wert ab.
- Wenn ein Insert-Effekt in einem Eingang eingeschliffen wurde, prüfen Sie den Effekt-Ausgangspegel (Patch-Pegel).

Probleme mit Effekten

◆ Insert-Effekt funktioniert nicht

- Wird das [INS]-Symbol des Insert-Effekts im Display angezeigt? Wenn nicht, drücken Sie die Taste **EFFECT**, anschließend die Softtaste INSERT und stellen dann ON/OFF auf On.
- Vergewissern Sie sich, dass der Insert-Effekt an der gewünschten Position eingesetzt ist (**siehe S.23, 45, 46 und 80**)

◆ Send-Return-Effekt funktioniert nicht

- Wird das Symbol REV oder CHO im Display angezeigt? Wenn nicht, drücken Sie die Taste **EFFECT**, anschließend die Softtaste REVERB oder CHORUS und stellen dann ON/OFF auf On.
- Stellen Sie sicher, dass die Send-Pegel in den Tracks aufgezogen sind (siehe S.44 und 82).

Andere Probleme

◆ Speichern eines Projekts nicht möglich

- Das Projekt kann nicht gesichert werden, wenn es geschützt ist. Stellen Sie „PROTECT“ auf „Off“ (**siehe** S. 91).

◆ Anlage eines neuen Projekts oder Kopieren eines Projekts nicht möglich

- Wenn „Project Full“ im Display einbeglendet wird, können auf der Karte keine weiteren Projekte erzeugt werden. Löschen Sie überflüssige Projekte, um Speicher freizugeben.

◆ Eine Fehlermeldung erscheint beim Versuch, einen Befehl auszuführen

- Lesen Sie bitte die Liste mit den Fehlermeldungen (**siehe** S. 135).

Spezifikationen

Abschnitt			R8
Recorder	Track-Anzahl		8 (mono)
	Maximale Anzahl der gleichzeitigen Aufnahmespuren		2
	Maximale Anzahl der gleichzeitigen Wiedergabespuren		8 Audio + Metronom
	Aufnahmeformat		44,1/48 kHz, 16/24 Bit WAV-Format
	Maximale Aufnahmezeit		200 Minuten/1GB (bei Mono-Tracks)
	Projekte		1000
	Marker		100/Projekt
	Locator		Stunden/Minuten/Sekunden/Millisekunden und Takte/Beats/Ticks
	Datei-Editierung		Divide, Trim
	Weitere Funktionen		Punch-In/Out (manuell, automatisch), Bounce, A-B Repeat, Undo/Redo
Audio-Interface	Anzahl der Aufnahmekanäle		2
	Anzahl der Wiedergabekanäle		2
	Bitrate		24
	Samplingfrequenz		44,1, 48, 88,2, 96 kHz
Mixer	Fader		9 (8 x mono, 1 x Master)
	Track-Parameter		3-Band Equalizer, Pan (Balance), Effekt-Send x 2, Invert
	Stereo-Link		Tracks 1/2 ~ 7/8 paarweise wählbar
Effekt-	Algorithmen		8 (CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, STEREO, MASTERING)
	Patches		310 Insert, 60 Send-Return
	Effekt-Module		7 Insert, 2 Send
	Tuner		Chromatisch, Gitarre, Bass, Open A/D/E/G, D modal
Rhythmus	Voices		8
	Audioformat		16 Bit linear PCM
	Drum-Kits		10
	Pads		8 (anschlagsempfindlich)
	Genauigkeit		48 PPQN
	Rhythmus-Patterns		511/Projekt
	Tempo		40,0 ~ 250,0 BPM
Sampler	Wiedergabe-Formate		44,1/48 kHz, 16/24 Bit WAV-Format
	Editierfunktionen		Trim, Time-Stretch
Hardware	Aufnahmemedien		SD-Karte (16 MB ~ 2 GB), SDHC-Karte (4 ~ 32 GB)
	Analog-Digital-Wandlung		96 kHz, 24 Bit Delta-Sigma ADC
	Digital-Analog-Wandlung		96 kHz, 24 Bit Delta-Sigma DAC
	Display		LCD mit 128 × 64 Pixel (und Hintergrundbeleuchtung)
	Eingänge	INPUT 1 ~ 8	2 XLR-/Standard-Klinkenbuchsen Eingangsimpedanz: (Symmetrischer Eingang) 1 kΩ symmetrisch (Signal: Pin 2) (Unsymm. Eingang) 50 kΩ unsymmetrisch (1 mit Hi-Z, Eingangsimpedanz 470 kΩ (Hi-Z aktiv), 2 mit Phantomspeisung) Eingangspegel: –50 dBm < durchgehend < +4 dBm
		Internes Stereo-Mic-Paar	Kondensatormikrofone mit Kugel-Charakteristik Gain: -50 dBm < durchgehend < +4 dBm
	Phantomspeisung		48 V, 24 V
	Ausgänge	OUTPUT	TRS-Klinkenbuchsen (symmetrisch)
		PHONES	Standard-Stereoklinkenbuchse, 20 mW x 2 (32 Ω Last)
	S/N-Ratio		93 dB
	Steuereingang		FS01
	USB		USB 2.0 Hi Speed, Mini-B Typ: für den Betrieb als Audio-Interface/Bedienoberfläche und Massenspeicher
	Stromversorgung		DC 5V 1A Netzteil (ZOOM AD-17) Drei Batterien Typ AA (5,5 Stunden Dauerbetrieb mit aktiver Hintergrundbeleuchtung und Phantomspeisung)
	Abmessungen		257 mm (B) x 190 mm (T) x 51 mm (H)
	Gewicht		780 g

Stichwortregister

A

A-B-Repeat-Funktion 38
A-B REPEAT-Taste 7, 8, 38
Algorithmen 80, 118-128, 129-134
Anschlüsse 6, 12, 21
Audio
  Nichtbenötigte Abschnitte trimmen 70
  Tempo einer Audiodatei bei gleichbleibender Tonhöhe ändern 68
Audio-Interface 102, 105
Aufnahme
  Tracks zuweisen 30
  Erster Track 21
  Formate 21, 97
  Master-Track 47
  Modi 97
  Overdubbing 28
  Pegel 23, 24
  Vorbereitungen vor der Aufnahme 17
  Weitere Tracks 28
  Zeiten 21
Ausschalten 15
AUTO PUNCH I/O-Taste 7, 8, 33
Automatisches Punch-In/Out 33

B

Bedienoberfläche 102, 105
Bitrate 97
Bounce 34
BPM 67

C

Chromatischer Tuner 108

D

Dateien 16, 90, 102
  Dateinamen 27, 94, 102
  Importieren 100, 102, 103
  Informationen einblenden 92
  Kopieren 93
  Löschen 95
  Umbenennen 94
Dateien tauschen 31
Daten löschen
  Dateien 95
  Marker 37
  Projekte 95
  SD-Karten 111

PDF: Bedienungsanleitung Audio-Interface (auf SD-Karte)

Datum und Zeit 15
Display
  Display 9
  Hintergrundbeleuchtung 109
  Kontrast 109
Drum-Kits 48, 49, 59

E

EFFECT-Taste 7, 8, 23, 44-46, 83-89
Effekte
  Effekt-Module 80, 84, 118-128, 129-134
  Effekt-Parameter 80, 84, 118-128, 129-134
  Effekt-Typen 80, 84, 118-128, 129-134
  Insert-Effekte 23, 45, 46, 80, 89
  Mastering-Effekte 46
  Send-Return-Effekte 44, 80, 82
Effekt-Patches 80
  Auswählen 83
  Editieren 84
  Effekt-Patch-Liste 129-134
  Importieren 87
  Initialisieren . . . . . PDF
  Speichern 86
  Umbenennen 88
Eingangsverstärkung 22
Eingebaute Mikrofone 6, 12
ENTER-Taste 7, 8
EQ 42
EXIT-Taste 7, 8

F

Fade-In/Out 71
FF-Taste 7, 8
Firmware-Version und -Upgrade 114

G

GAIN 7, 8, 22

H

Hi-Z (hochohmig) 7, 8, 12, 21

I

Input-Mixer 40
Insert-Effekte 23, 45, 46, 80, 89
  Einschleifpunkte 80
  Insert vor dem MASTER-Fader 46
  Nur im Monitoring 89

K

Kartenleser 102, 103
Kontrast 109

L

Locate-Funktion 36
Loop-Tracks 61
Loops 64

M

Manuelles Punch-In/Out 32
MARK/CLEAR-Taste 7, 8, 36
Marker 36
Master-Tracks 47
Mastering-Effekte 46
Metronom 20
Mischung 40
  Verkoppeln von zwei Tracks 29
Mixdown 46, 47
Mixer 40

O

Overdubbing 28

P

Pads 50, 66
Panning 42, 59
PAN/EQ-Taste 7, 8, 24, 29, 42, 44
Patches . . . . . .siehe Effekt-Patches
Phantomspeisung 12, 21, 112
PLAY-Taste 7, 8
Playlisten 98
Power 12, 14, 15, 21, 112
  Batterie-Typ einstellen 112
  Batterien wechseln 14
  ON/OFF 15
PROJECT-Taste 7, 8, 17, 34, 91-98
Projekte 17, 90
  Auswählen 91
  Erzeugen 17
  Fortlaufende Wiedergabe 98
  Informationen einblenden 92
  Kopieren 93
  Löschen 95
  Schützen 91
  Umbenennen 94
Punch-In/Out 32
  Automatisches Punch-In/Out 33
  Manuelles Punch-In/Out 32

Q

Quantisierung 66

R

REC-Taste 7, 8, 26
REW-Taste 7, 8
RHYTHM-Taste 7, 8, 49-59
Rhythmus-Funktionen 48-59
Rhythmus-Pattern-Tracks 48
Rhythmus-Patterns 48, 116-117
  Auswählen 49
  Erzeugen 52
  Importieren 58
  Kopieren 55
  Löschen 56
  Umbenennen 57
  Zuweisen 51

S

Sampler-Funktionen 60-71
Schalter 7, 8
SD-Karte
  Bei eingeschaltetem Gerät wechseln 110
  Formatieren 111
  Installation 13
  Kapazität prüfen 21, 111
  Kartenleser 103
Send-Return-Effekte 44, 80, 82
Sequence Play 98
Sequenz-Daten
  Editieren 76
  Erzeugen 73
  Wiedergabe 78
Spezifikationen 137
Stereo-Links 29
Stereo-Tracks 29
STOP-Taste 7, 8

T

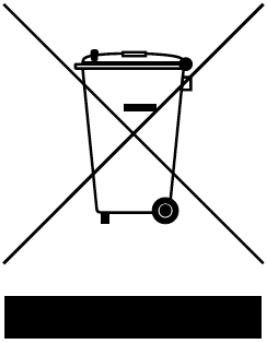
Taktmaß 18, 76
Tempo 19
TEMPO-Taste 7, 8, 19
TOOL-Taste 7, 8, 20, 50, 108-114
Track-Mixer 40
Track-Sequenzer 72-78
TRACK-Taste 7, 8, 18, 27, 30, 51, 63-71, 73-78, 100
Tracks 21, 25, 30, 31, 34, 45, 51, 61, 63, 67
  Parameter 42
  Zuweisen 30, 51, 63
Tuner 108

U

Umbenennen 57, 88, 94
USB 102
  Datenaustausch mit dem Computer 103
  DAW-Software-Betrieb . . . . . PDF
USB-Taste 7, 8, 103-106

Für EU-Länder

Konformitätserklärung:
Dieses Produkt entspricht den Richtlinien der
EMV Richtlinie 2004/108/EG sowie
der Niederspannungsrichtlinie 2006/95/EG
ErP Directive 2009/125/EG



Entsorgung elektrischer und elektronischer Altgeräte

(gültig für europäische Länder mit Mülltrennung)

Dieses Symbol auf dem Produkt oder der Verpackung weist darauf hin, dass dieses Produkt nicht als Hausmüll entsorgt werden darf. Stattdessen muss es an einer Entsorgungsstelle für elektrischen/elektronischen Müll abgegeben werden. Durch die korrekte Entsorgung werden mögliche negative Auswirkungen auf die Umwelt und die Gesundheit vermieden, die andernfalls durch unsachgemäße Abfallbeseitigung auftreten können. Die Wiederverwertung der Materialien hilft dabei, natürliche Rohstoffe zu erhalten. Weitere Informationen zur Wiederverwertung dieses Produkts erhalten Sie bei Ihrer Stadtverwaltung, der für Sie zuständigen Müllumladestation sowie von dem Händler, bei dem Sie dieses Produkt gekauft haben.

4-4-3 Kanda-Surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan
Webseite: http://www.zoom.co.jp

R8-5002-1